ps2 xbox gamecube psone psp gba xbox360 ps3

PSX EXTREME

100 numer

PETER JACKSON'S
KING KONG

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X
PSX Extreme
www.psxextreme.pl
9 771429 172043 12
cena: 7.99 zł (w tym 7% VAT)

Piła

PSX EXTREME
100

Okładka: King Kong (Ubisoft)

Grudzień 2005 / PE#100

Hardkor

GRACZPOSPOLITA 104
JAKOŚĆ KONTROLOWANA 102
MUZYKA GRACZA 105
NIE MA JAK WYBORY... 103
OD GRACZA DLA GRACZY 100
OKIEM MANIAKA 101
SYSTEMY RPG A GRY WIDEO 99
SZARA STREFA 98
TO BYŁO GRANE 106
ŻYCIE TO GRA... 25

TESTY

KIEROWNICA SAITEK GTZ500 119
KIEROWNICA SAITEK IMPACT 119
XPLODER MOVIE PLAYER FOR PSP 119

KONKURSY

HC ROOM 117
KONKURS PES5 110
KRZYŻÓWKA JUBILEUSZOWA 116
RPG EXTREME 108
TELEXTREME 112
TURNIEJ WRC4 111

INNE

HISTORIA PSX EXTREME 83
RELACJA Z PLAYSTATION EXPERIENCE 16
REGION DVD 118

"Kocham was! Kocham was!" - tak krzyczał Janusz Dzięcioł wychodząc jako zwycięzca z domu Wielkiego Brata. Chciałbym dziś też tak krzyczeć, ale nie chcę się skompromitować. Czuję się jednak dumny, zresztą nie tylko ja - my wszyscy mamy ku temu powód, zarówno redaktorzy jak i Czytelnicy PSX Extreme. Dokonaliśmy tego! 100 numerów trafiło do kiosków. Przez te 8 lat napisaliśmy dla Was blisko trzy tysiące recenzji na 10 tysiącach stron. Ale to właśnie dzięki Wam dziś możemy świętować. Moi Kochani, cieszę się niezmiernie, że jesteście z nami od tak dawna. Pragnę Wam za to podziękować: tym, którzy mieli swój wkład w rozwój tego magazynu, licznemu gronu Graczy mających z nami kontakt przez te lata oraz całej rzeszy zupełnie anonimowych konsumentów naszego humoru. Pozdrowionka przesyłam nawet "Debilom Miesiąca" - nie miejcie nam niczego za złe, w końcu HIV też nie ma zbyt wysokiego IQ [HIV: do budy!]. Na koniec chciałbym podziękować całemu zespołowi redakcyjnemu, który przyczynił się do sukcesu, szczególnie osobom, z których poświęcenia mało kto zdaje sobie sprawę. Serce rośnie jak pomyślę, że przez 8 lat grupka amatorów, hardkorowych Graczy, takich jak być może Ty, Czytelniku, zbudowała pismo, które przebiło się na polskim rynku na pozycję lidera. Chciałbym, abyście bawili się z nami dobrze przez następne 100 numerów, a my po prostu postaramy się dalej być sobą: niezależnym magazynem redagowanym przez grupę "niepoprawnych politycznie" maniaków gier. Dziś to rzadkość na skalę całego rynku prasy.

Setny numer to okazja do przypomnienia sobie kulisów powstania PSX Extreme oraz pierwszych 50 numerów. Retrospekcja wraz z kilkoma bonusowymi tekstami z życia Redakcji trafia w Wasze ręce. Za miesiąc druga połowa materiału. W grudniu szukajcie nas w kioskach wyjątkowo nie dwudziestego, a siedemnastego dnia miesiąca - numer z testem Xboxa 360 przysporzy Wam wielu wrażeń, to pewne. Na koniec zapraszam jeszcze na nasze forum internetowe www.psxextreme.info, gdzie wszystkie wiadomości o magazynie wrzucane są na bieżąco. Wy zaś macie szansę wyrazić swoje opinie w wielu dziedzinach, zagłosować na ulubione tytuły, czy nawet zagrać w jedną z kilkudziesięciu oldschoolowych gierek (patrz Listy - Graczowisko). No to po „setce" dla każdego, Panie i Panowie. ☐

[Ściera]

recenzje

007: FROM RUSSIA WITH LOVE .. 50
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE ... 47
COLOSSEUM: RTF 73
CRASH TAG TEAM RACING 67
DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 43
EVIL DEAD REGENERATION 55
HARVEST MOON: AWL SE 55
HEROES OF THE PACIFIC 40
JAK X 58
KING KONG 34
L.A. RUSH 68
RATCHET: GLADIATOR 48
RESIDENT EVIL 4 27
SHADOW OF THE COLOSSUS 56
SOUL CALIBUR 3 30
STAR WARS: BATTLEFRONT II 54
THE MATRIX: PATH OF NEO 52
THE SIMS 2 44
THE WARRIORS 70
TONY HAWK'S AW 38
WALLACE & GROMIT: TCOTW-R .. 42
WE LOVE KATAMARI 45
WRC RALLY EVOLVED 69

007: FROM RUSSIA WITH LOVE .. 50
BROTHERS IN ARMS: EIB 46
CALL OF CTHULHU: DCOTE 28
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE ... 47
CRASH TAG TEAM RACING 67
DOOM 3: ROE 74
EVIL DEAD REGENERATION 55
FABLE: THE LOST CHAPTERS 55
HEROES OF THE PACIFIC 40
KING KONG 34
KINGDOM UNDER FIRE: HEROES .. 26
L.A. RUSH 68
LAND OF THE DEAD: RTFG 73
STAR WARS: BATTLEFRONT II 54
STUBBS THE ZOMBIE IRWAP 72
THE MATRIX: PATH OF NEO 52
THE SIMS 2 44
THE WARRIORS 70
TONY HAWK'S AW 38
WALLACE & GROMIT: TCOTW-R .. 42

007: FROM RUSSIA WITH LOVE .. 50
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE ... 47
CRASH TAG TEAM RACING 67
KING KONG 34
THE SIMS 2 44
TONY HAWK'S AW 38

POCKET

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE ... 77
CASTLEVANIA: DOS 78
DRIV3R 78
FIFA 06 81
GTA: LIBERTY CITY STORIES 82
NBA 06 81
NBA LIVE 06 81
SSX ON TOUR 80
TIGER WOODS PGA TOUR 06 80

Piła

CO NOWEGO?

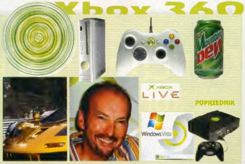
Rodzinne fatum?

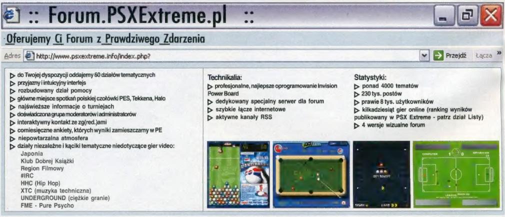
Jeden z najgorętszych momentów branżowych ostatnich lat właśnie dokonuje się na naszych oczach: pierwsza z Next-Genowych konsol - Xbox 360 - startuje w swój dziewiczy lot dookoła świata, rozpoczynając 22 listopada od domu rodzinnego - Stanów Zjednoczonych. Dla dobra zdrowej konkurencji, a tym samym dla wymiernych korzyści Graczy, życzymy mu powodzenia - czas pokaże czy zadomowi się wśród nas, czy poleci na łeb niczym Ikar z zapalonymi skrzydłami. Jest bowiem kilka przesłanek, które wlewają pewne obawy w nasze serca. Czy może podzielić los innego pioniera, geniusza niezrozumianego przez tłumy? Swego czasu Dreamcast także startował rok wcześniej niż konkurencja. Nad jego makaroniastym logiem (jakże podobnym do zielonych mazów 360...) także od początku wisiał cień nowej PlayStation (wtedy PS2), która mydliła oczy ludziom bajeranckimi demkami - a trailer MGS2 chwilowo skutecznie przyćmił jego blask (MGS4 anyone?). Jego system operacyjny także narodził się w laboratoriach Billa, a debiut medialny za Wielką Wodą odbył się na antenie MTV. Wbudowany modem i możliwości sieciowe DC były głównym źródłem dumy marketingowych speców Segi - a dowodził nimi TEN SAM Peter Moore. Jedną z gier startowych także szykowało Bizarre Creations (Metropolis Street Racer), nad inną - tak jak teraz - pracował genialny Tetsuya Mizuguchi (Space Channel 5). Biedny DeCek, mimo zaawansowania technicznego pozostał nieczuły na zalety nowej technologii do zapisu filmów (DVD) - zupełnie jak teraz 360-tka (HD-DVD). Unikalny, stworzony specjalnie dla niego GD-ROM oferował co prawda "aż" 1 GB miejsca, ale już wtedy developerzy narzekali, że bedzie za mało - to samo zaczyna być słychać o DVD. Wyłącznym partnerem w rynkowych promocjach na terenie USA zostało Pepsi - teraz w tej roli mamy Mountain Dew, markę, której właścicielem jest...Pepsi. Gdyby być przesadnie przesądnym, te i kilka innych zbiegów okoliczności powinno spędzać tuzom Microsoftu sen z oczu - na szczęście poczucie humoru i znajomość rynkowych realiów pozwala im spać spokojnie... [butcher]

NAJBLIŻSZE PREMIERY PAL

Battlefield 2: Modern Combat	PS2, Xbox	EA	18/11/2005
Capcom Classics Collection	PS2, Xbox	Capcom	18/11/2005
LMA Manager 2006	PS2, Xbox	Codemasters	18/11/2005
Mario Smash Football	GC	Nintendo	18/11/2005
NBA 2K6	PS2, Xbox	2K Sports	18/11/2005
NHL 2K6	PS2, Xbox	2K Sports	18/11/2005
Pokemon XD: Gale of Darkness	GC	Nintendo	18/11/2005
Shadow the Hedgehog	PS2, Xbox, GC	SEGA Europe	18/11/2005
Shrek Superslam	PS2, Xbox, GC	Activision	18/11/2005
Advent Rising	Xbox	Majesco Ent.	25/11/2005
Dancing Stage Max	PS2	Konami	25/11/2005
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures	PS2	Midway	25/11/2005
Fear & Respect	PS2, Xbox	Midway	25/11/2005
GUN	GC	Activision	25/11/2005
The Chronicles of Narnia	PS2, DS	Disney Interactive	25/11/2005
Need for Speed Most Wanted	PS2, Xbox, GC, PSP	EA	25/11/2005
Psychonauts	PS2, Xbox	Majesco Ent.	25/11/2005
Raze's Hell	Xbox	Majesco	25/11/2005
True Crime: New York City	PS2, Xbox	Activision	25/11/2005
Crazy Frog Racer	PS2	Digital Jesters	02/12/2005
Flow: Urban Dance Uprising	PS2	Ubisoft	02/12/2005
Ski Racing 2006	PS2, Xbox	Jowood	02/12/2005
True Crime: New York City	GC	Activision	02/12/2005
Battalion Wars	GC	Nintendo	09/12/2005

Dreamcast
PEPSI
SEGA NET
POPRZEDNIK
Windows CE





Oferujemy Ci Forum z Prawdziwego Zdarzenia

http://www.psxextreme.info/index.php?

- do Twojej dyspozycji oddajemy 60 działów tematycznych
- przyjazny i intuicyjny interfejs
- rozbudowany dział pomocy
- główne miejsce spotkań polskiej czołówki PES, Tekkena, Halo
- najświeższe informacje o turniejach
- doświadczona grupa moderatorów i administratorów
- interaktywny kontakt ze zg(red.)ami
- comiesięczne ankiety, których wyniki zamieszczamy w PE
- niepowtarzalna atmosfera
- działy niezależne i kąciki tematyczne niedotyczące gier video:
  - Japonia
  - Klub Dobrej Książki
  - Region Filmowy
  - #IRC
  - HHC (Hip Hop)
  - XTC (muzyka techniczna)
  - UNDERGROUND (ciężkie granie)
  - FME - Pure Psycho

Technikalia:

- profesjonalne, najlepsze oprogramowanie Invision Power Board
- dedykowany specjalny serwer dla forum
- szybkie łącze internetowe
- aktywne kanały RSS

Statystyki:

- ponad 4000 tematów
- 230 tys. postów
- prawie 8 tys. użytkowników
- kilkadziesiąt gier online (ranking wyników publikowany w PSX Extreme - patrz dział Listy)
- 4 wersje wizualne forum

Piła

ohayo Nippon

czyli fakty i plotki z Japonii

No i stuknął nam setny numer - z tej okazji hostessa w pończoszkach:). Reszta już standardowo, jak na „ON" przystało - troszkę newsów, garść plotek i zimnica za oknem. No to lecimy (w następne sto)!

Sony podało, iż w pierwszym dniu sprzedaży gry Wanda & The Colossus (Shadow of...), znalazła ona blisko 100 tys. nabywców. W cenie 3.900 jenów można też zakupić 4 różne warianty koszulek z gry. Natomiast za 12.600 jenów można nabyć specjalny box zawierający grę, T-shirt, wisiorek oraz płytę DVD pod intrygującym tytułem NICO.

Niejaki Yu Suzuki przemówił do mas, ale masy chyba nie takich słów od wymienionego pana oczekiwały. Ikona rozrywki elektronicznej poinformowała bowiem opinię publiczną o tym, iż nie ma w planach tworzenia Shenmue 3 na jakąkolwiek platformę. Lipa.

Oto lista zwycięzców 9 edycji **CESA Game Awards**. Pod uwagę były brane gry, które miały swoją premierę pomiędzy 1 kwietnia 2004 a 31 marca 2005. Jedna kategoria (Game Awards Future) obejmuje produkcje, które w momencie przyznawania wyróżnień były jeszcze w fazie "produkcyjnej".

Grand Prize
Dragon Quest VIII (PS2, Square Enix)

Excellence Awards
m.in.: Gran Turismo 4 (PS2, Sony); Shin Sangoku Musou 4 (PS2, Koei); Dragon Quest VIII (PS2, Square Enix); Biohazard 4 (GC, Capcom); MGS3: Snake Eater (PS2, Konami); Winning Eleven 8 (PS2, Konami)

Best Sales Award
Dragon Quest VIII (PS2, Square Enix)

Global Awards
World Soccer Winning Eleven 8 (PS2, Konami)
Halo 2 (Xbox, Microsoft)

Special Award
Jissen Pachislot Hisshouhou! Hokuto no Ken (PS2, Sega/Sammy)

Game Awards Future
m.in.: Okami (PS2, Capcom); Kingdom Hearts II (PS2, Square Enix); Ninety Nine Nights (X360, Microsoft); Final Fantasy XII (PS2, Square Enix); Monster Hunter 2 (PS2, Capcom); Ryuuga Gotoku (PS2, Sega); Rogue Galaxy (PS2, Sony); Wanda & the Colossus (PS2, Sony)

Twórca Katamari Damacy, Keita Takahashi, w wywiadzie udzielonym BBC powiedział: "W ciągu najbliższych 10 lat nie mam zamiaru stworzyć ani jednej gry. Chciałbym tworzyć place zabaw dla dzieci. Normalne place zabaw są płaskie, a ja chciałbym stworzyć falisty z górkami". Takahashi po raz kolejny powiedział też, że w jego opinii wypuszczenie na rynek sequela Katamari Damacy nie było konieczne, ale skoro już się na taki ruch zdecydowano, postanowił wziąć udział w pracach, choć nie ze wszystkich elementów jest zadowolony. Naszła mnie właśnie taka myśl - jeśli już Takahashi stworzy falisty plac zabaw dla dzieci, to czy nie wpadnie na przykład na pomysł skonstruowania wielkiej kuli, która by tam wszystko "posprzątała"? Japońskie mamy - drżyjcie o swoje pociechy!

Lp. Tytuł	Wydawca	Platforma
1. DGK Pachi-Slot Simulator: Ossu! Banchou	Taito	PS2
2. Daredemo Asobi Taizen	Nintendo	NDS
3. Beat Down	Capcom	PS2
4. Wanda & the Colossus	Sony	PS2
5. TDMKKC:KRKNKNC Trainer Portable	Sega	PSP
6. Tamagochi no Puchi Puchi Omisechi	Nintendo	NDS
7. TDMKKC:KRKNK Otona no DS Training	Nintendo	NDS
8. Pokemon Torouze	Nintendo	NDS
9. Yawaraka Atama Juku	Nintendo	NDS
10. Dragon Ball Z Sparking!	Bandai	PS2

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki.

Skoro jesteśmy przy Katamari Damacy, warto wspomnieć o nowej kampanii reklamowej zorganizowanej przez Namco. Każdy, kto

zamówi w przedsprzedaży Boku no Watashi no Katamari Damacy na PSP, otrzyma pokrowiec z limitowanej edycji KD z wizerunkiem księcia na froncie. Premiera BnWnKD już 22 grudnia 2005.

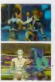
Również 22 grudnia swoją premierę będzie miał zestaw Kingdom Hearts Deluxe Limited Edition. Pakiet składać się będzie z Kingdom Hearts dla PS2, Kingdom Hearts: Chain of Memories dla GBA oraz najnowszej części Kingdom Hearts II dla PS2. Specjalnym bonusem będzie album z ilustracjami Tetsuyi Nomury.

Capcom poinformował, ze wyda 80-minutowe płyty DVD i UMD Ara Onimusha: The Story - filmowej wersji gry Onimusha: Dawn of Dreams, zawierającej sceny z gry oraz bonusowy Drama CD, zawierający dialogi aktorów podkładających głosy.

12 stycznia japońska Sega wypuści na rodzimy rynek grę Sega Rally 2006 na PS2. Pierwszy sklepowy rzut pojawi się wraz z peesdwójkowym portem gry Sega Rally, arcade'owej wersji z płyty Model 2. Dodatkowo w sprzedaży pojawi się dedykowana kierownica z force feedbackiem - GT Force Pro - w cenie 14.800 jenów.

Przed końcem roku, a dokładnie 29 grudnia Taito wyda składankę dla maniaków arcade'owych mordoklepek pod tytułem Psychic Force Complete dla PS2. W skład pakietu wejdą gry Psychic Force, Psychic Force 2012 oraz Psychic Force 2012 EX. Cena PFC to 6.800 jenów.

Do styczniowego wydania magazynu Weekly Famitsu dołączony zostanie specjalny demo dysk o nazwie Famitsu Capcom Vol. 2,. zawierający grywalne dema gier Okami oraz Onimusha: Dawn of Dreams na PS2. Dodatkowo na płycie znajdą się filmowe zwiastuny innych produkcji Capcom, mających się pojawić w pierwszym kwartale 2006.



Square Enix ujawniło, iż w Kingdom Hearts II pojawią się Cid i Yuffie z Final Fantasy 7, oraz że w grze znajdzie się komputerowy świat bazujący na tym z gry i filmu „Tron". To już jedenasty potwierdzony świat w KH II, po The Land of Dragons („Mulan"), Olympus Coliseum („Hercules"), Beast's Castle („Piękna i Bestia"), Port Royal („Piraci z Karaibów" z Johnnym Deppem włącznie), Agrabah („Alladyn"), Disney Castle (Myszka Miki), Timeless River (czarno białe retrokreskówki ze stajni Disneya), Atlantica („Mała Syrenka"), Halloween Town („Night Before Christmas"), Pride Land („Król Lew"). Oczywiście podane światy wcale nie muszą zamykać listy tych, które pojawią się finalnie w grze.

A teraz coś z cyklu "jeszcze jedna popierdółka", tym razem gra dla PSP pod tytułem Fuku Fuku Shima. Pozycja z jakże popularnego gatunku przepowiadania przyszłości na podstawie chociażby naszej grupy krwi. Jeśli znudzi nas samo poznawanie naszych przyszłych losów i samego siebie, możemy się troszeczkę rozerwać pogrywając w zaimplementowane w grze mini-gierki. Ale najbardziej pokręcony motyw związany ze wspomnianą grą to fakt, że przy jej zakupie otrzymujemy również specjalny magiczny woreczek/amulet ochronny o-mamori. Amulety o-mamori są normalnie sprzedawane praktycznie przy każdej shintoistycznej świątyni w Japonii (w cenie od 300 do 800 jenów), a sama nazwa pochodzi od słowa mamoru, które znaczy mniej więcej "chronić lub bronić". Dla pełnej jasności - załączone o-mamori nie służy do ochrony konsoli (bardziej jej właściciela), a przynajmniej nie w bezpośredni sposób (czytaj: poprzez włożenie jej do woreczka), gdyż woreczka/amuletu się nie otwiera! Traci on wtedy swoją magiczną, ochronną moc.

End. Pamiętajcie, by być dobrymi obywatelami - niedługo Mikołaj, a chyba nie chcecie, żeby ominął Wasz dom. Ponoć w tym roku ma roznosić Xboxy 360 (źródło: Fuku Fuku Shima). Pa! ☐

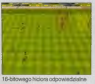
Loki

1000Ą - ok. 32 zł

w pigule

■ Kolejna produkcja na podstawie filmu, ale tym razem także na podstawie jednej z najpopularniejszych książek w histori - 2K Games otrzymało licencję na wydanie "Kodu Leonarda Da Vinci" jako gry wideo. Póki co powieść Dana Browna jest najlepiej sprzedającą się w histori księgarstwa, od dwóch lat nie schodzi z listy bestsellerów, ukazała się już w 38 mln. kopii i 42 językach. Film na niej oparty, w reżyserii Rona Howarda, uderzy do kin w maju 2006 i na nim głównie wzorowana będzie produkcja studia The Collective (developer), która ma trafić na current-geny razem z tym obrazem. Brak głębszych szczegółów technicznych, poza tymi, że będzie to "gra akcji z suspensem" zarówno dla fanów książki, jak i zwykłych Graczy. [butch]

■ Najlepszy futbolowy ołdschool zmierza na konsole! Wieść o remake'u Sensible Soccer na PS2 oraz Xboxa jest dla wielu fanów spełnieniem growych marzeń z dzieciństwa. Za nowe wcielenie 16-bitowego hiciora odpowiedzialne są Codemasters i Kuju, a pierwsze info mówi o wykorzystaniu technologii cel-shading do designu zawodników i multiplayerze dla 4 osób. Odjechana fizyka, szybkie akcje, dryblingi, wślizgi i mnóstwo goli mają pozostać nietknięte, pozwalając zachować klimat i grywalność oryginału. Przebąkuje się także o jakimś bonusie z okazji 15-lecia serii - jest nadzieja na oryginalną wersję z MegaDrive. Premiera w II kwartale 2006. [butch]



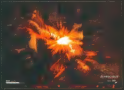
■ Wszyscy wiemy, jak wielkie znaczenie mają słowa Hideo Kojimy, jak umiejętnie się nimi posługuje, bawiąc się w gierki słowne i niedomówienia, które pod postacią domysłów trafiają potem do branżowych mediów i na usta spragnionych jego produkcji Graczy. On sam także zdaje sobie z tego sprawę i ponownie otworzył się na świat - jego blog, o którym niedawno pisałem, doczekał się angielskiej wersji pod adresem www.blog.konami.jp/gs/hideoblog_e/. Teraz już nie tylko Japończycy mogą napawać się przemyśleniami i prywatnym pamiętnikiem Mistrza. Post z 02.11. zawiera ciekawe info o MGS3: Subsistence i MGA2 na PSP. W przypadku tego pierwszego okazuje się, że trzypłytowe wydanie (gra/bonusy/film - info w PE#99) było pomysłem Hideo i tak samo widziałby on większość gier tworzonych na next-geny - należy dać Graczom jak najszerszy zestaw możliwości i mediów związanych z danym tytułem, możliwość "ugryzienia" go z różnej strony, smakowania na wiele sposobów. MGS3:S określa jako Play MGS3, Extend MGS3, Watch MGS3 - gra właściwa, rozszerzenie (dodatki) oraz film z fabuły to zawartość, jaka wg Kojimy powinna towarzyszyć każdej produkcji NG. Trzymamy kciuki za realizację planów. [butch]

■ Dawno temu pisaliśmy Wam o grze Roll Call, w której nasz bohater - Nick Mason - powraca ze służby wojskowej, zastając swe miasto w stanie wojny gangów i ogólnego chaosu. Wstępuje w szeregi T-Zero, organizacji mającej władzę nad służbami publicznymi. Gracz jest w stanie dowodzić siłami policji, pogotowia oraz straży pożarnej, jednakże podstawą będzie pozbywanie się wszelkich napotkanych szumowin na własną rękę - w końcu gatunkowo to FPS. Czemu o tym wszystkim przypominam? Bo dwa wyrazy zamieniły się w pięć: nowy tytuł dla tej produkcji to Zero Tolerance - City Under Fire. Wypatrujcie jej na PS2 i Xboxa w II kwartale 2006, wydawcą SCi. [butch]

Wydawca: PLAYLOGIC ENT. **Data wydania:** II KWARTAŁ 2006

Diabolique -License To Sin

Agent zwiadowczy i prawa ręka szatana w jednym? Szpiegowska gra akcji z diabelską nutą magii? Brzmi zachęcająco! Każdego tysiąclecia bardzo rzadki układ planet powoduje, że Ziemia staje się niewidoczna dla potężnego "Władcy Władców". Tajemnicze agencje niebios i piekieł rozpoczynają wówczas walkę o ludzkie dusze. Konflikt ów pozbawiony jest rzecz jasna jakichkolwiek reguł. Równowaga pomiędzy dobrem i złem zostaje całkowicie zachwiana. Mroczny "Eaville" zostaje zesłany z misją przywrócenia z powrotem subtelnego balansu na świecie.



Diabolique – License to Sin opowiada niesamowicie mroczną historię z przeraźliwie mocarnym rozmachem. Wcielasz się w osobę potocznie zwaną "kretem". Twój inwentarz obejmuje najbardziej odjechane gadżety, jakie powstały u schyłku tysiąclecia. Wszystko niezbędne do hakowania komputerów, walki wręcz oraz prowadzenia otwartego ognia z napotkanymi wrogami. A gdy wszystko to staje się bezużyteczne, do akcji wchodzą siły ponadnaturalne. Mroczny Agent przeistacza się wówczas w zjawę, karmiąc się duszami pokonanych nieszczęśników, a każda broń w jego rękach staje się piekielnie groźna...

Unikalna atmosfera w gotyckim klimacie, niewyobrażalna wręcz oprawa wizualna, olbrzymie zróżnicowanie możliwości połączone z niezwykle intuicyjnym sterowaniem. No i bohater, na którego poznanie nie przygotowało Cię jeszcze nic, co do tej pory widziałeś - to zdaniem Metropolis Software (developer) główna esencja D:LtS. Zapowiada się więc niezwykle fachowa gra akcji, ujęta widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Diabolique trafi najpierw na komputery klasy PC (wiosna 2006), by nieco później zawitać w postaci konsolowego exclusive'a na Xboxa. ☐ [M@jk]

PIGOŁA

Coraz słynniejsze persony bratają się z rynkiem elektronicznej rozrywki! Reżyser Steven Spielberg podpisał z Electronic Arts umowę, na mocy której pomoże gigantowi w tworzeniu trzech nowych marek gier. Za ich tworzenie będzie odpowiadał oddział EA w Los Angeles (wrażenia z mojej wizyty w tym właśnie studiu mogliście przeczytać w PE#96), a Spielberg weźmie czynny udział w tym procesie. Analitycy postrzegają "transfer" jako próbę stworzenia czegoś kreatywnego i oryginalnego, wszak do tej pory EA montowało przede wszystkim produkcje oparte na licencjach. Nie wiadomo, nad jakimi tytułami będzie pracował słynny reżyser, warto natomiast przypomnieć, że w przeszłości napisał scenariusz do wyprodukowanej przez LucasArts gry The Dig (PC). [koso]

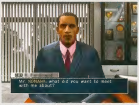
Pac-Man, mała żółta kuleczka (choć starsza od większości z Was - ma 25 lat!) w końcu przemówi! Ikona rynku elektronicznej rozrywki odezwie się w grze Pac-Man World 3 głosem Martina T. Shermana ("Kompania braci", "Gangi Nowego Jorku"). "Podkładałem głos pod wiele postaci, ale Pac-Man jest bez wątpienia największym wyzwaniem" - stwierdził Sherman. Ciekawe, kiedy rozgada się Link z Zeldy. [koso]

Electronic Arts nie zraża się chłodnym przyjęciem pierwszej części FIFA Street i na wiosnę przyszłego roku szykuje drugą. Będzie nowy system trików, nowe "juggle" z piłką, a także nowe lokacje (m.in. brazylijska plaża). FIFA Street 2 ukaże się na PS2, Xboxa, GC oraz PSP. ☐ [koso]

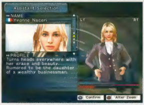
Microsoft opublikował listę 207 gier z Xboxa, które bez problemu będzie można odpalić na Xboxie 360. Lista jest całkiem spora ale zawiera w większości gry pierwszej generacji (z czasów kiedy programiści nie wyciskali z Xboxa tyle, co teraz). Takie pozycje łatwiej było zmusić do tego - za sprawą programowego emulatora - by zechciały się uruchomić na X360. Zastosowanie tego typu emulatora wymusza oczywiście posiadanie dysku twardego. Każda gra z X'a uruchomiona na X360 będzie podbijana do rozdziałek 720p i 1080i oraz będzie wykorzystywać anty-aliasing. [loki].

Pila

09
HALO? KTO MÓWI?
CTHULHU...
JAKI CTHULHU ?
IT'S A CALL OF CTHULHU...



Mr. KONAMI, what did you want to meet with me about?

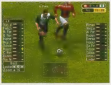


Turns heads everywhere with her grace and beauty. Rumored to be the daughter of a wealthy businessman.

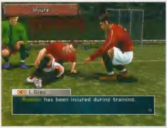
Pro Evolution Soccer Management

Producent: KONAMI **Data wydania:** GRUDZIEŃ

Konami poszerza spektrum swoich sportowych zainteresowań na gatunek do tej pory przez Graczy konsolowych odrzucany. Menadżery nie cieszą się już taką popularnością jak kiedyś, ale wraz z Pro Evolution Soccer Management pojawia się nadzieja, że przeżyją renesans. Produkcją zajmie się nie Shingo "Seabass" Takatsuka, lecz współpracujący z nim przy serii PES Akiyoshi Chokosabe. Raczej nie zależy zakładać, by Konami zrewolucjonizowało gatunek. Dostaniemy pakiet tradycyjnych opcji menadżerskich, na czele z prowadzeniem polityki transferowej, wyszukiwaniem młodych talentów, podpisywaniu kontraktów, dbaniu o rozwój psychofizyczny piłkarzy itd. Z zawodnikami, członkami sztabu szkoleniowego oraz szefostwem będzie można w każdej chwili porozmawiać i przedstawić ewentualne uwagi czy żale.



Najwięcej emocji czeka nas rzecz jasna na boisku. Akcja zostanie przedstawiona w sposób, jaki znamy z serii PES - na screenach wygląda to identycznie. Poprowadzimy drużynę z jednej z sześciu lig europejskich. Nie wiadomo, czy Konami dokupi kolejne licencje, czy dostaniemy po prostu powtórkę z PES5. Na części obrazków widać Manchester United i oryginalne nazwiska zawodników, co można potraktować jako zapowiedź sięgnięcia po licencję na ligę angielską... Oby tak było. Jeśli jednak trzeba się będzie babrać w opcjach edycji, możemy użyć Option File'a z piątej części Pro Evo. Działa to też w drugą stronę - nasz dream team wykreowany w menadżerze będziemy mogli przenieść sobie do PES5. Wszystkie te fajnie zapowiadające się atrakcje sprawdzimy jeszcze przed końcem roku. ☐ [koso]

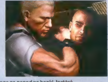


has been injured during training.

PIGOŁA

Nowa wersja PStwo - Satin Silver - która ukaże się w Japonii na dniach, ma problemy z poprawnym odtwarzaniem kilkunastu tytułów z biblioteki gier PS2 oraz ponad 40-tu z PSX-a. Satin Silver otrzymała całkowicie nowy numer seryjny (SCPH-75000 SSS), co sugeruje, że Sony oprócz kosmetycznej zmiany koloru namieszało coś także w jej bebechach (mówi się o nowym chipsecie). Do kłopotów przyznają się otwarcie, co więcej - informują, że gdy ta seria sprzętu pójdzie dalej, problemy pozostaną. Jeśli ktoś zamierza grać m.in. w Resident Evil 2, F1 2001, F1 2002, Tekkena 5 czy Hitman Contracts, niech lepiej zostanie przy czarnej wersji (SCPH-70000). [butch]

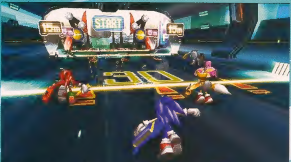
Zrobił się mały ruch w temacie filmu o przygodach Agenta 47, czyli popularnego Hitmana. Najświeższe wieści mówią, że za scenariusz weźmie się niejaki Skip Woods, odpowiedzialny m.in. za to samo przy obrazach "Swordfish" (J. Travolta, H. Jackman) i "Logan's Run". Przypomnijmy, że kasiorką na opowieść o łysym zabójcy sypnie inny sławny łysek Hollywood - Vin Diesel, który zresztą - jako producent - w głównej roli obsadził samego siebie. Nieznany jest jeszcze reżyser ani data premiery, ale mamy nadzieję, że Uwe Boll trzyma się z daleka... [butch]



Nowy Splinter Cell uderza marketingowo - pod adresem www.bewaresamfisher.com (strzeżsięsamafishera.com) znajdziemy stronę-zajawkę, a na niej plakat z portretem pamięciowym Sama jako przestępcy ściganego za napad na bank! Jest też zawiadomienie o wydaleniu go z agencji Echelon, fragment jakiejś gazety z notką o śmierci jego córki Sary oraz nagranie z głosem Sama na sekretarce telefonu: "Nie macie pojęcia, co się zbliża. Mówi Sam Fisher. Jestem tym, kogo szukacie". Wszystko to znajduje się na tablicy, jakich w policji używa się do gromadzenia danych o poszukiwanym. Zaczyna się intrygująco, tym bardziej gdy dołożyć do tego plotki, że Splinter Cell 4 będzie miał sekcję więzienną... PS. W ostatniej chwili udało nam się dorwać screena z wersji na PS3 - zamieszczamy go powyżej. [butch]

Piła

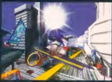
ZDRÓWKO! ZA KOLEJNE STO NUMERÓW!!!
NIE POEBAO CI SIĘ ZIOMEK?!?



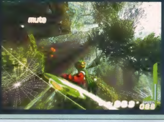
Sonic Riders

Producent: SONIC TEAM **Wydawca:** SEGA **Data wydania:** MARZEC 2006

Co by było, gdyby połączyć ze sobą Sonic R oraz zjazdy snowboardowe? To pytanie z pewnością pojawiło się w głowach twórców odpowiedzialnych za Sonic Riders, nową futurystyczną ścigałkę, w której główną rolę odgrywają ponownie maskotki Segi, z niebieskim jeżem na czele. Po raz pierwszy można było obejrzeć SR w akcji przy okazji TGS 2005 - Sega zaprezentowała tam zarówno wersję na GaCka, jak i PS2 (choć pod uwagę brany jest również Xbox). Zasady gry są proste. Wybierasz swojego ulubionego bohatera i rozpoczynasz niesamowicie szybką jazdę po lewitujących trasach, wypełnionych po brzegi rożnego rodzajami wyskoczniami, trampolinami i innych miejscami, w których można zrobić tzw. "hop". Autorzy obiecują również rozbudowany system trików. Będzie można wykonywac najróżniejsze przewroty w powietrzu, czy też uzyskać możliwość efektownego chwytu rampy. Podczas większych wojaży w przestworzach pojawią się specjalne podsumowania Twoich dokonań. Z kolei przy ostrych zakrętach, za pomocą triggera będzie można uzyskać widowiskowy poślizg, który wydaje się być przednim rozwiązaniem. Swoją drogą, na pierwszy rzut oka gra przypomina do złudzenia rozwinięcie pomysłu z pierwszego levelu Sonic Adventure 2 (pamiętny zjazd na desce po ulicach San Francisco). Jak widać, Niebiescy chwytają się wszelkich możliwych rozwiązań i sprawdzonych patentów, byle tylko stworzyć nową grę.



Sonic Riders zaoferuje 8 grywalnych postaci, w chwili obecnej zaprezentowano flagowego jeża i lisa Tailsa. Zmienił się nieco wygląd tego drugiego - ma teraz znacznie dłuższe nogi i być może będzie to jakoś wykorzystane w grze. Tak czy owak, każdy z bohaterów jest określony kilkoma cechami, takimi jak siła, skręt czy prędkość. Gra umożliwi cioranie maksymalnie 4 graczom jednocześnie. Czy wystarczy to do odniesienia sukcesu? O tym bez wątpienia przekonamy się w pierwszym kwartale 2006. □ [M@jk]



PIGOŁA

Namco przesuwa japońską premierę erpega Baten Kaitos 2! Pierwotnie gra miała ukazać się pod koniec grudnia, jednak termin ten jest już nieaktualny, a gra pojawi się najprawdopodobniej 23 lutego 2006. [Loki]

Tego należało się spodziewać (szczególnie po wypowiedzi, że czas GC dobiega końca). Nintendo ogłosiło, iż z dniem 27 października cena GC w Japonii zostaje "uwolniona" - teraz system kosztuje 14 tys. jenów. Co to oznacza w praktyce? Ano to, że od tego dnia wszyscy japońscy dystrybutorzy sprzedają GaCki w cenie, jaka im się tylko spodoba (nie muszę chyba tłumaczyć, że w niższej niż ta dotychczasowa, odgórnie narzucona?). Czekamy na zielone światło od Nintendo dla europejskich (a więc i polskich) dystrybutorów. [Loki]

Jim Merrick, szef marketingu w Nintendo Europe, zdradził kilka faktów na temat konsoli Revolution. Użytkowników GC zaciekawi zapewne fakt, iż oprócz gier z NES-a, SNES-a i N64 (zrzucanych na 512-megabajtową kartę flash), na Revolution będzie można zagrać w gry z GaCka właśnie. I to bez zbędnego kombinowania - wkładamy oryginalną grę z GC i gramy! To oczywiście powód do dumy dla Nintendo. Jim Merrick mówi: "Jest to jeden z unikalnych elementów systemu - nie było dotąd napędu typu slot [płyta wsadzana przez szczelinę, a nie na tackę], który potrafiłby odczytać dwa różne formaty". [Loki]

MARIO PARTY 7
BONUS SET
INCLUDES
BONUS

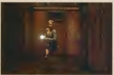
7 listopada swoją amerykańską premierę miało Mario Party 7. Do gry dołączony został (tak jak w przypadku MP6) specjalny mikrofon, którego można używać na 11 z 86 plansz. Także 7 listopada pojawił się limitowany pakiet Mario Party 7, zawierający konsolę GC, wiadomą grę wraz z mikrofonem oraz dwa pady, a to wszystko za jedyne 100 dolarów bez jednego centa. Europejska premiera 27 stycznia 2006 i wtedy okaże się, czy i dla nas Nintendo przygotuje "śmiesznocenowe" zestawy MP7. [Loki]

Piła

PIGUŁA

■ Po informacji z zeszłego numeru o "jakościowym" poślizgu 25 to Life, które miało ukazać się w październiku, Eidos ustaliło już konkretną datę premiery na przyszły rok. Zmagania "policjanci kontra złodzieje", w których możemy wcielić się w obie strony konfliktu, wystawione zostaną na widok publiczny 18 stycznia 2006 r. - przynajmniej w USA. Miejmy nadzieję, że Avalanche (dev.) dopracuje do tego czasu wszelkie problematyczne kwestie, liczymy zwłaszcza na głośno reklamowane potyczki online. [butch]

■ Miło nam donieść, że ruszyła produkcja filmu „Silent Hill" i pierwsze foty są baaardzo obiecujące. Klimacik rdzawo-syfiastych pustych sal i korytarzy został dostrzeżony i przeniesiony na ekran, a to już nieźle. Fabularnie otrzymamy miks wszystkich 4 części gry, koncentrujący się wokół młodej matki imieniem Rose (w tej roli Radha Mitchell), której córka zapadła na tajemniczą chorobę. Kobieta przeczuwa, że stan jej dziecka ma związek z przeklętym miasteczkiem Silent Hill i zabiera tam dziewczynkę w nadziei znalezienia lekarstwa. Mamy wielką nadzieję, że reżyser Christophe Gans („Braterstwo wilków") zrobi z tego jedną z lepszych ekranizacji gier wideo, co przy poziomie dotychczasowych produkcji nie powinno być zresztą specjalnie trudne... [butch]



■ Będą nowe przygody Simpsonów, a licencja trafiła tam, gdzie powinna - w amerykańskie ręce Electronic Arts. Oficjalne info mówi o grze bazującej bezpośrednio na serialu TV, bardziej niż na ogólnym ukazaniu życia w Springfield, jak poprzednie produkcje. Chociaż twory Vivendi zyskały uznanie w oczach Graczy, odebrano Francuzom licencję i przekazano EA, które zabierze się do pracy siłami swego studia w Redwood Shores. Wszyscy są podjarani nowym nabytkiem, będzie ścisła kooperacja z producentami z TV, a już teraz potwierdzono oryginalne wokale. Być może nawet mówimy tu o wizycie na next-genach. [butch]

■ Sprzedaż Shadow of the Colossus (Wanda & The Colossus w Japonii) daje nadzieję, że praca genialnych developerów ze SCEI nareszcie zostanie doceniona. Tylko pierwszy, premierowy dzień tego tytułu na japońskim rynku przyniósł jej ponad 100.000 nabywców - co w porównaniu z ICO, którego całkowita sprzedaż wynosi do tej pory ok. 400.000, jest wynikiem naprawdę bardzo dobrym. Jako kontynent chętnie byśmy dołożyli do tego swoje kilkaset tysięcy, ale premiera w I kwartale 2006 (w USA była 18.10.) póki co skutecznie nam to uniemożliwia. Swoją drogą - skąd to opóźnienie? Z powodu kilkunastu wersji napisów? Bo dialogów to tam chyba nie ma... [butch]

Twórcy Resident Evil i Devil May Cry podejmują walkę z Dynasty Warriors!

Devil Kings

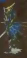
Producent: CAPCOM **Data wydania:** I KWARTAŁ 2006

Coś ostatnio mamy prawdziwy urodzaj chodzonych "masowych mordobić". Także i Capcom postanowiło wskoczyć na ten rynek, przygotowując Devil Kings, które można by określić mianem Dynasty Warriors w szaleńczo zadymiarskiej wersji. Choć na pierwszy rzut oka zdawać się może, że zostaliśmy wrzuceni w okres walk w feudalnej Japonii, to tak naprawdę Devil Kings stawia na abstrakcyjną, mangową fantazję, łączącą w sobie katany z bronią palną, uzupełnioną czarami, zestawem 12 zwariowanych postaci (6 podstawowych, 6 ukrytych) i typowo japońskimi, pokręconymi motywami.

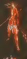
Gra nie ma podłoża taktycznego, jak choćby recenzowany w tym numerze Kingdom Under Fire: Heroes, nie znajdziecie w niej też motywów przygodowych i eksploracyjnych rodem ze Spartan: Total Warrior. Produkt Capcom to czysta jatka, delikatnie nacechowana motywami RPG, objawiającymi się w rozwoju postaci i zdobywaniu całej masy coraz mocniejszych przedmiotów. Brzmi nieco jak Dynasty Warriors? I tak jest: sposób przedstawienia walki i generalnie zastosowane motywy bardzo przypominają słynną serię Koei. Rzekłbym nawet, że Devil Kings jest wręcz solidnie uproszczony w stosunku do DW - brak tutaj jest jakże wpływającego na dynamikę całej bitwy systemu misji, pozwalających uzyskać przewagę w danych miejscach, nie ma też specjalnych zadań ani warunków pozwalających na zdobycie specjalnych przedmiotów i broni (otrzymuje się je losowo za zdobyte skrzynki ze skarbami), przebieg starć wypada przeważnie dość prostolinijnie. Mało tego: sterowana przez Ciebie postać to istne tornado siejące spustoszenie wśród szeregów wroga, co przy bardzo uproszczonym systemie walki przyczynia się do wrażenia, że szpilanie w Devil Kings opiera się na "grze na Jana" i mashowaniu klawiszy. Kilkaset killsów na bitwę i licznik combo co rusz osiągający trzycyfrowe wartości to tutaj normalka. Zapewniam jednak, że mimo tego DK potrafi niezwykle wciągnąć i dostarczyć sporej ilości miodu. System walki, jak już wspomniałem, jest uproszczony, ale cała zabawa polega właśnie na umiejętnym podtrzymywaniu combosów, gdyż dzięki temu uzyskuje się mnożniki ilości doświadczenia otrzymywanego za zabicie kolejnych przeciwników (wzrastają one kolejno przy 100, 200, 400 i 500 hits combo). Co wcale takim łatwym zadaniem nie jest, a to ze względu na różnorodność jednostek, z jakimi przychodzi Ci walczyć. Na swojej drodze spotkasz nie tylko przeróżnie uzbrojonych przeciwników (mają nawet tarcze, za którymi się chowają), ale też i ich dowódców oraz specjalnych, groźniejszych wojaków, takich jak kamikadze lecących na Ciebie z podpaloną bombą, czy też wielkich gumbasów operujących morderczą maczugą. Akcja jest niezwykle żywiołowa i podkręcana co rusz odpalanymi efekciarskimi specjalami oraz atakami furii, co w połączeniu z całkiem niezłą grafiką tworzy naprawdę przyjemny obraz rozgrywki.

Generalnie rzecz biorąc, na pierwszy rzut oka DK zdaje się być chaotyczną, bezstresową siekaniną. Mówię jednak już na wstępie: tytuł nie jest tak głupi, jak się wydaje, coś w nim naprawdę jest. Coś, co potrafi dostarczać przyjemności i pozwala z chęcią podchodzić do kolejnych bitew. □ [kali]

ocena wstępna: 7

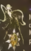


◂ **AZURE DRAGON** Awanturniczy samuraj przypominający Masamune Date - posługuje się sześcioma (!) mieczami.

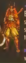


◂ **SCORPIO** Młody wojownik ochoczo rzucający się w wir walki ze swymi dwoma włóczniami.

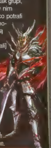
◂ **LADY BUTTERFLY** Ulubioną zabawką tej gejszy jest... nie, nie dwustronny dildo, lecz rewolwer.



◂ **VENUS** Najseksowniczy, chłodny kociak Devil Kings - dekolt aż poniżej pępka.



◂ **RED MINOTAUR** El Byku i dowódca jak się patrzy, torujący sobie drogę ogromnym toporem.



▸ **DEVIL KING** Jeden z głównych, potężniejszych władców, zabójczo łączący w walce miecz i shotgun.

14 Hits
Take over the mammoth fortress and the cannon will be silenced!
Commander
HP
Fury
110exp

Commander
131 Hits
51 Slain
HP
Fury
530exp

Battle Stage
Homeland
Devil King
Deadwood
Select
Ok

6 Hits
26 Slain
Enemy! Enemy approaching!
Soldier
HP
Fury
640exp

20 Hits
32 Slain
HP
Fury
430exp

Officers Left 6
Kahzia's reinforcements have landed!
25 Slain
HP
Fury
320exp

Piła

Relacja z PLAYSTATION

■ Tłumy odwiedziły Playstation Experience, co dobrze wróży kolejnym imprezom konsolowym!

▲ Każde z ponad 200 stanowisk było prawie non stop zajęte.

Przez parę tygodni przed drugą edycją PlayStation Experience w Warszawie można było się natknąć na plakaty, billboardy i okładki bezpłatnych gazet codziennych reklamujące tę imprezę. Stolica była dobrze poinformowana, podobnie jak widzowie MTV, na którym to programie emitowano reklamowy spot. Niestety, mimo że kampania reklamowa była lepsza niż w zeszłym roku, to jednak rozpoczęto ją nieco za późno, co przejawiło się choćby w tym, że nie mieliśmy szansy w porę Was poinformować. Pewnie nie tylko my. Tym sposobem pewien odsetek fanów konsol w Polsce zupełnie nie wiedział o imprezie. A szkoda.

Chłodnym sobotnim rankiem, 15 października, setki warszawiaków dzielnie trwały przed kompleksem Expo XXI w kolejce po bilety (7 zł od osoby, w cenie smycz PS2/PSP oraz katalog PSP). Cieszy, że oprócz starych konsolowych wyjadaczy było sporo początkujących fanów gier wideo: rodziców, dziadków i babć z dzieciakami (najmłodsi mieli wstęp wolny). W tym roku nie połączono imprezy Sony z bardziej pecetowym Warsaw Games Day (tegoroczne WGS odbędzie się w dniach 26-27 listopada). Dzięki temu PlayStation Experience odwiedzili tylko ludzie zainteresowani konsolami, a ich liczba, 15 tys. osób, jest całkiem niezłym wynikiem. Mądry ruch, Sony.

Zaczniemy tradycyjnie od gier. Od razu trzeba powiedzieć, że - podobnie jak przed rokiem - linia prezentowanych tytułów była mocną stroną imprezy. Pokazano około 50 produkcji na ponad 250 stanowiskach do gry (czyli nieco więcej niż rok temu, co zresztą odbiło się na powiększeniu powierzchni wystawowej samej hali). Głównym kąskiem był Soul Calibur III. No i rzeczywiście - przed standami z grą było tłoczno, zaś sami zwiedzający bardzo pozytywnie wypowiadali się na temat tego tytułu. Organizatorzy Experience pokusili się też o mini-turniej, który niestety był bardzo słabo rozreklamowany wśród zwiedzających (przynajmniej w sobotę). Nawet sami zainteresowani nie wiedzieli, co, gdzie i kiedy, błąkając się koło standów w nadziei, że coś zostanie ogłoszone.

Zaprezentowano też m.in. Genji, Spartana (rzecz jasna po polsku), Shadow of the Colossus, Everybody's Golf (wreszcie w Europie), FIFA 06, EyeToy Play 3, ET Kinetic, SpyToy, Sly 3, 24: The Game (niestety, drewno) oraz Need for Speed: Most Wanted, obok którego pokazywano Burnout: Revenge. Spoglądając na ustawione obok siebie telewizory, od razu było widać, jaka przepaść w kodzie gry dzieli te produkcje (na korzyść Burnouta), na ironię - obie tego samego wydawcy, czyli EA.
Warto zaznaczyć, że na Experience zobaczyliśmy kolejne tytuły, które Sony wyda w Polsce w naszym ojczystym języku. Stuart Little 3: Wielka Przygoda w Świecie Fotografii to przygodowa platformówka skierowana raczej dla młodszych Graczy (engine niskich lotów, recka za miesiąc). Singstar 80's to Singstar utrzymany w klimatach lat 80-tych, w którym prócz przebojów zagranicznych (m.in. Madonna, Tina Turner, Europe, The Cure, Vanilla Ice) będziemy mogli wyśpiewywać utwory polskich wykonawców (m.in. Papa Dance, Lady Pank, Maanam czy Budka Suflera)! Trzecia gra to Buzz!: The Music Quiz (Buzz!: Muzyczny Quiz) - wariacja na temat "Jaka to melodia" z przetłumaczonymi na język polski pytaniami (sam tekst). Tę ostatnią produkcję Sony bardzo promowało na całej imprezie, organizując liczne konkursy.

Jeśli chodzi o PSP, można było pograć na tym sprzęcie na prawie 100 standach. Dostępne były tytuły zarówno launchowe, jak i nowości - warto odnotować bardzo udane Pursuit Force i WRC. Z racji wymiarów konsolek, prawie niemożliwe było gapienie się przez ramię aktualnie grającego, co zmniejszało przyjemność z oczekiwania na swoją kolej. Pokazywano również najnowsze filmy na UMD od Imperial (Sony Pictures), jednak te cieszyły się małym zainteresowaniem. Nie obyło się bez zwyczajowych zgrzytów - z tego, co słyszeliśmy, podobnie jak w Lipsku, kilka PSP-ków przykleiło się do rąk anonimowym zwiedzającym.

A teraz pora na ekstremalne szczegóły. Będą to po kolei: szare torby, hostessy, autobus i Fabio hydraulik. Na pierwszy ogień idą szare torby, które posłużyły domorosłym Snejkom do kamuflażu trunków wyskokowych. Jednego takiego Snejka widzieliśmy przy Burnoucie - na ekranie akurat włączył się blur, ale w przypadku kierowcy blur działał już od ładnej chwili. Drugi Snejk zawędrował do standów z Singstarem i chyba tylko on wiedział, o co mu chodzi, gdy śpiewał "De fajnal kandaaan".

◀ Dwie hostessy na masce samochodu... Ghehe.

Hostessy. Fajnie, że były. Fajnie, że prowadziły mini-turnieje. Fajnie, że przechadzały się po całej sali, że wszystkie miały tak krótkie spódniczki (niektóre - za krótkie:) i że pozowały do zdjęć (w bardzo różnych pozycjach - patrz fotki). Na ich widok chłopaki odruchowo wyciągali swoje sprzęty, flesze błyskały raz po raz. Kilku z Was podesłało nam nawet swoje foty (greetzy na końcu). Dziewczyny z tegorocznego Experience były mniej "medialne", niż te z ubiegłego roku lub z podobnych imprez na Zachodzie, jednak ci, którzy preferują naturalną urodę zamiast plastiku mogli czuć się w pełni zadowoleni. Dziewczyny były sympatyczne i zorientowane w temacie gier (przynajmniej te, które zagadnęliśmy w celach zawodowych) i naprawdę pomocne ("Może mi Pani pomóc? Coś mi wpadło do oka":).

Teraz pora na ekstremalny autobus, który dowoził uczestników spod dworca PKP na miejsce imprezy. Dla niektórych Experience (czyli Doświadczenie) zaczęło się właśnie tam, gdy musieli odnaleźć przystanek, z którego ów bus odjeżdżał (mała rada dla organizatorów - za rok warto by jakoś oznaczyć przystanek:). Przypadki, gdy zdezorientowani fani okrążali cały kwartał, nie należały do rzadkości. Zdarzały się również sytuacje, gdy gromada ludzi najpierw oglądała tył autobusu, który nie zatrzymał się na przystanku (bo to nie był ten przystanek), a następnie puszczała się w pogoń po ulicy. Natomiast tytuł ekstremalnej babci otrzymuje starsza pani, która nie bacząc na wyjaśnienia, że ten bus jedzie na targi konsolowe, wgramoliła się do środka i przez 10 minut męczyła kierowcę pytaniem, czy dojedzie nim na Bielany.

Czy wiesz, kto był najbardziej rozchwytywaną osobą na Experience [Ś: co za kolega z Ciebie, nabijasz się z cudzego nieszczęścia]? Nie, nie chodzi o hostessę z prześwitującą bluzką, ani tę, u której było widać kolorowe majtki. Przebojem był Ściera, który budził w zwiedzających niezdrowe emocje. Było to tak: chodziliśmy w trójkę (dołączył do nas pan Konsolka z byłego Secret Service, obecnie pracownik Cenegi) po sali imprezowej i było całkiem znośnie, dopóki ktoś nie rozpoznał Ściery, a stało się to 10 metrów od wejścia do sali. Gdy rozniosło się, że ktoś widział na Experience naczelnego PE, to był koniec. Co krok ktoś chciał się sfotografować z redakcyjnym Fabio hydraulikiem. Nie pomogło nawet pobieranie fikcyjnych opłat za zdjęcia, na co chytrze wpadł Konsolka - Ściera był męczony non stop. A propos, po kilku sesjach zdjęciowych Konsolka został przemianowany na KILa, bo odechciało nam się każdemu od początku wyjaśniać, że to "nie nasz człowiek" (pewnie niektórzy porobili sobie z nim zdjęcia - sorry:). Za rok pojawimy się z tekturowym modelem Ściery, polaroidem i kasą fiskalną:). Tym razem wygraliście, przez co zostaliśmy zmuszeni ewakuować się z hali i stać zaczajeni na dworze za jakąś niebieską przyczepą PlayStation, gdzie dorwała nas... telewizja.
No właśnie, nie możemy nie wspomnieć o ekipie TV7 (regionalna telewizja z Pomorza), którą spotkaliśmy na targach i która nas zwywiadowała do programu o grach wideo pt. „Select". Było zabawnie, bo sam prowadzący (pozdrawiamy)

■ Eno, ale zajeeebiiiste dwie konsolki!

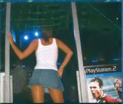
Piła

EXPERIENCE - październik 2005

▶ VIP Party. Całkiem dobry pomysł z tą żabią perspektywą.

▼ VIP Party. Takie atrakcje mogli podziwiać zaproszeni na VIP Party w piątkowy wieczór. Wooow, ale węże! A te rogi! Jaaaaa...

■ Konsolka alias "Kilo" zrobił dla Was zdjęcie ze wszystkimi hostessami drugiego P. Experience.



■ Czy warto przeprosić tą panią, która zablokowała przejście do strefy z FIFA 06? Nieeee...

VIP Party

W noc poprzedzającą Experience, Sony zorganizowało bardzo fajniutką branżową imprezkę, na której zaproszeni goście (ekipa PE w składzie: Fenix, Ściera i jego żona) mogli najeść i napić się do syta, a co najważniejsze, pogaworzyć w miłej atmosferze. Raz, że za konsoletą stał nie kto inny jak Adamus, dwa - na dwóch "antresolach" cały czas dawały czadu w rytm muzy skąpo ubrane panie, stanowiąc wypełnienie pomiędzy właściwymi pokazami. Co godzinę bowiem na scenę wskakiwała grupka dziewczyn robiąc mały show: były panie w skórach, panie "techno", "pończoszniczki"... Na koniec wystąpiła jedna z lepszych tancerek (ponoć) w Polsce, połykając węża i gubiąc górną część garderoby. Pojawili się panowie Szpakowski i Szaranowicz, wpadł też Liroy, a samą imprezę prowadziła Paulina Jaskólska.

VIP Party

przez pół godziny wymyślał z nami pytania i odpowiedzi do wywiadu, a ponieważ większość ekipy była mocno skacowana po piątkowym wieczorze, toteż szło nam jak po grudzie.

Na koniec zostało narzekanie. Na PlayStation Experience 2005 było za głośno i "za dymiście". Nie wiadomo, skąd się brały te dymy, ale po dostaniu się w ich zasięg dopadał nas kaszel. Czyli - dymy do kitu. Hałas też był do kitu. Nie było słychać muzyki i dźwięków z gier. Nie było słychać muzyki i filmów w trakcie korzystania z PSP (nawet po założeniu słuchawek!). Ludzie grający w Singstara stali 10 cm od telewizorów, a grający w Buzza mieli uszy przyklejone do głośników, żeby usłyszeć upragniony kawałek melodii i dobrze odpowiedzieć na pytanie. Było tak głośno, że nie dało się nic powiedzieć, a o luźnym gaworzeniu mowy nie było.

Na szczęście ktoś pomyślał, żeby w tym róku wystawić w hali jakieś siedziska. Mało ich było bo mało, ale przynajmniej można było się osunąć na miękką pufę, a nie podpierać ściany. To już jakiś postęp. I jeszcze coś: większość standów z grami nie była oznaczona tytułami gier, a niektóre były pozamieniane. Pal licho nas, bo my szybko poznaliśmy kto i co, ale mniej zorientowani Gracze mieli problemy. Promowanie jakiegoś tytułu bez dokładnej informacji „co to jest" jest z deka chybionym pomysłem ("Mamo, ja widziałem taką grę z chłopkiem i pałą. Kupisz mi?").

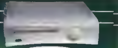
Imprezie konsolowej towarzyszyły przejażdżki na rowerach po rurach i kręgach betonowych (wypisz wymaluj blokowe podwórka). Co bardziej wygimnastykowani mogli pobawić się w podskakiwanie w majtkach na ogromnych szelkach, można było też powspinać się na przygotowaną skałę, obejrzeć pokazy capoeiry oraz aerobiku sportowego. Maniacy rajdów na pewno nie przeoczyli prezentacji teamu rajdowego sponsorowanego przez Sony (był Tomasz Kuchar).

Cóż innego można na koniec stwierdzić - dobrze, że taka impreza znów została zorganizowana. Mamy swoje własne miniaturowe Games Convention, ale wiadomo, że nie od razu Kraków zbudowano. PlayStation Experience na pewno przyczynia się do promowania konsol jako fajnych narzędzi do zabawy. Dzięki temu kolejni ludzie przekonują się, że pecet wcale nie jest w tej dziedzinie najlepszy. Czekamy na kolejną edycję w nadziei, że będzie większa, jeszcze lepiej zorganizowana, że co 10 minut będzie striptiz i że wśród rozdawanych gadżetów będą nie tylko PSP, ale i konsole PS3 z 38-calowymi telewizorami LCD + sprzęt nagłaśniający. OK, trochę przesadziliśmy z tym sprzętem... A tak na poważnie, jeszcze gdyby jakiś [kaszel] press room [kaszel] postawić, to w ogóle będzie cud miód. Do zobaczonka! ☐ *[relację spisali Nemo i Mr. "wtrącił co nieco" Ściera. Fotki podesłali: Meridian, Joocker, Stig, Szynszylak, G@mer i Drops.]*

■ VIP Party: ostatni z pokazów w którym nic nie spadło - za to fetyszyści mieli rozdwojenie gałek ocznych. Nieludzkie!

■ Ciekawe kto poświęcił tego Crossfire'a, wstawiając go pośród setki nastolatków... Laski to co innego - a niech sobie leżakują na nim.

Piła



ZA PIĘĆ 360

Xbox 360 stoi pod naszymi drzwiami, dobijając się coraz głośniej. Jego premiera nastąpi niemal równocześnie w Stanach Zjednoczonych (22 listopada), **Europie (2 grudnia)** i Japonii (10 grudnia). To pierwsze przedsięwzięcie tego typu - dotąd konsole pojawiały się w każdym z tych trzech miejsc w odstępie co najmniej kilku miesięcy. Gigant z Redmond podszedł do tego zadania z typowo amerykańskim optymizmem, ale szybko zdał sobie sprawę, że łatwo nie będzie. Nawet Peter Moore, szef marketingu w MS, w wywiadzie dla BBC przyznał: "Gdybyśmy wcześniej wiedzieli, w co się pakujemy, być może byśmy tego nie robili". W ciągu 19 dni 2.500 ludzi zwiedzi trzy kontynenty (Moore: "Wynajmiemy każdego Boeinga 747, jakiego znajdziemy") i z wielką pompą ogłosi launch "konsoli XXI wieku". Łatwo nie będzie, ale liczymy, że Microsoft się nie na tej trudnej logistycznie akcji nie przejedzie - kibicujemy mu tym bardziej, że nie lekceważy europejskich Graczy, co często robiło Sony.

Jeśli Microsoftowi uda się zapewnić odpowiedni zapas konsol, o resztę nie powinien się martwić (no, może prócz odpowiedniej ilości tytułów, które w ostatnich dniach znikają z listy "launchowych" i pojawiają się jako TBA lub 2006) - efektowne kampanie marketingowe nowej generacji, sukcesywne hype'owanie opinii publicznej oraz efektowny line-up powinny zapewnić trzystasześćdziesiątce solidny start. Systemem na pewno zachwycą się Amerykanie, Japończycy pozostaną sceptyczni. Co zrobią mieszkańcy Starego Kontynentu? Raczej nie utworzą ogromnych kolejek przed sklepami, ale jednak sięgną po nowy sprzęt amerykańskiego koncernu z większym zaufaniem, niż po "starego" X-a. Zresztą do pierwszego podejścia MS do tematu konsol nawet Amerykanie podchodzili z pewną dozą ostrożności. Przy okazji premiery pod koniec 2001 roku do sklepów rzucono ok. 300 tys. Xboxów i choć zapasy nie wydawały się zbyt duże, to i tak trochę czasu musiało upłynąć, zanim znaleźli się nań nabywcy. Teraz sprawa wygląda zupełnie inaczej, a pojawienie się Xboxa 360 będzie miało jeszcze jeden wymiar - od ilości sprzedaży konsol zależy w dużej mierze, jaką popularnością będzie się w przyszłym roku cieszyło PlayStation 3. Zależność jest dodatkowo złożona, bo spora ilość Xboxów 360 w domach to okazja do obniżenia ceny konsoli. I wcale się nie zdziwię, jeśli przy okazji premiery PS3 Microsoft wykręci Sony numer i tuż przed nią ogłosi nową, niższą cenę swojego sprzętu.

Gry na Xboxa 360 będą dostarczane niejako trzema torami. Pier[illegible] firmie studiów developerskich, drugi to rywalizacja wydawniczych gigantów [illegible] którzy na amerykańską premierę Xboxa 360 przygotowują blisko połowę [illegible] Z trzecim torem natomiast MS wiąże ogromne nadzieje, bo to jemu po[illegible] ostatnich kilkunastu miesięcy. Chodzi o japońskich developerów, którzy [illegible] święta, a teraz mają stać się języczkiem uwagi decydującym [illegible] Kraju Kwitnącej Wiśni. Chodzi o takie znane i uwielbiane firmy jak K[illegible] Enix (wcześniej w obozie amerykańskiego giganta za[illegible] świadomość skośnookiego konsumenta jest złożony, [illegible] zapewnienie Xboxowi 360 gier, które do tej pory by[illegible] Ridge Racera, która to seria towarzyszyła startow[illegible] odsłony wydawały się niemal "przywiązane" do [illegible]

Microsoft jest również pionierem w innej kwestii. Xbox 360 [illegible] już na starcie sprzedawany w dwóch różnych zestawach. Wersja Core, za którą przyjdzie [illegible] nam 1200-1300 złotych, będzie uboższa m.in. o twardy dysk, za to bogatsza... o kabelek do [illegible] zweryfikuje ten eksperyment niebawem (w naszym leście - za miesiąc), ale już [illegible] że znacznie korzystniejszy i "bezpieczniejszy" będzie zakup trzystasześćdziesiątki z [illegible] Za zestaw ten przyjdzie nam zapłacić 1600-1700 złotych).

Gdzieś poza całym tym przedlaunchowym [illegible] znajduje się nasz rodzimy światek konsolowy. Polscy Gracze są póki co [illegible] na własną rękę lub zamawianie jej w sklepach wysyłkowych. Nie jest jedn[illegible] Xbox 360 pojawi się w oficjalnej ofercie polskiego Microsoftu. Kiedy (i czy w [illegible] wiadomo. Pozostaje być dobrej myśli i powoli szykować się do zakupu, bo pierwsza [illegible] będzie dostępna w naprawdę przystępnej cenie. A już za miesiąc znajdziecie w P[illegible] zaglądanie w bebechy i rozdziewiczanie pierwszych gier na Xboxa 360! ☐ [illegible]

PS. W ostatnich dni[illegible]unu, okazało się że wiele z lauchowych tytułów zmieniło datę premiery na "TBA", czyli nie[illegible] zatem, jeśli kilku z poniższych gier nie będziecie mogli dostać aż do... marca 2006 (taką d[illegible] przy Oblivionie, który wcześniej był przewidziany na start systemu).

Zestawienie obejmuje gry, które ukażą się wraz z premierą konsoli lub najpóźniej na przełomie roku (rzecz dotyczy Europy). Na dobrą sprawę nawet lista launch titles nie jest zamknięta i cały czas ulega zmianie (niedawno przesunięto premierę Ghost Recon Advanced Warfighter, niepewny jest los Obliviona, Quake'a 4 i kilku innych tytułów - np. Kameo, Perfect Dark i DOA4!). Pozostaje liczyć na to, że developerzy się sprężą i dostarczą swoje produkcje tak szybko, jak tylko dopracują je w stu procentach. Miejmy nadzieję, że zgodnie z zapowiedziami już na starcie Xbox 360 dostanie kilka godnych uwagi produkcji. •

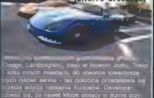
Kameo: Elements of Power [Rare]

Gra, której proces powstawania można by opisać w opasłym tomisku. Wygląda jednak na to, że w końcu się ukaże... I zachwyci. Epickie bitwy z grubo ponad setką postaci na ekranie, urokliwy klimat bajkowego fantasy, sporo puzzli i łamigłówek, a do tego możliwość przemieniania się w 10 różnorakich monstrów. Gra wygląda imponująco i na starcie systemu będzie zapewne jednym z tych tytułów, które pokażą, do czego jest zdolna nowa maszyna Microsoftu. Oby tylko pojawiła się na premierze.

Perfect Dark Zero [Rare]

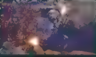
Druga część hitu z Nintendo 64 nadchodzi wielkimi krokami. Gra będzie prequelem do PD, poznamy zatem wcześniejsze losy Joanny, a także jej ojca, Jacka. Otrzymamy FPP z charakterystycznym designem, możliwością śmigania różnorakimi pojazdami (poduszkowce, motocykle, jetpack), a także rozbudowanym trybem online, w którym Rare pokłada spore nadzieje (będzie też split-screen dla 4 graczy). Trzymamy kciuki, żeby w grudniu ten tytuł był już do kupienia.

Project Gotham Racing 3 [Bizarre Creations]



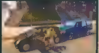
[illegible] Dodge, Lamborghini), trasy w Nowym Jorku, Tokio i kilku innych miastach, 90 utworów towarzyszących rykowi silnika - tak pokrótce przedstawia się trzecia edycja nabijania Kudosów. Developer chwali się, że nawet kibice stojący w tłumie przy trasie brali udział w sesji motion-capture. Zapowiada się najładniejszy i najbardziej efektowny racer na starcie Xboxa 360, oczywiście dopełniony o opcje online. Pewniak [illegible] grudniową.

Gears of War [Epic]



Shooter TPP z elementami survival horroru i zacięciem taktycznym (wydawanie poleceń kompanom). Tu nie będzie można przeć przed siebie dziurawiąc wszystkich kulami - więcej pożytku przyniesie umiejętne wykorzystanie zasłony lub próba wzięcia wroga w krzyżowy ogień. Imponująca oprawa jest napędzana przez silnik Unreal Engine 3, scenki przerywnikowe zaś wyglądają na żywcem wyjęte z jakiegoś filmu akcji. Będzie nieprzeciętnie, to pewne, ale w grę zagramy pewnie dopiero w marcu, o ile nie później.

Saint's Row [THQ]



Pierwsza gra "GTA-style" na platformie nowej generacji. Jako członek gangu 3rd Street Saints będziesz porywał auta, okradał sklepy i prał tyłki konkurencji. Ubierzesz się w drogie ciuszki, a i foczkę zarwiesz niejedną. Gra już teraz wygląda nieźle (choć jakoś tak sztywno), zobaczymy co z tego będzie. Poczekamy jednak co najmniej do stycznia.

[illegible]

Fotoreporter Frank West kontra nieprzebrane hordy zombiaków - Capcom ma prosty pomysł, który zaowocować może jednak najbardziej intensywną grą akcji towarzyszącą pierwszym miesiącom "życia" Xboxa 360. Zwraca uwagę spora interakcja z otoczeniem (orężem może być zarówno piła mechaniczna, jak i kosz na śmieci), a ilość przeciwników idąca w setki sprawi, że trzeba z niej będzie korzystać w pełnym zakresie. Ja już chcę w to zagrać! Niestety, przeniosiono premierę na koniec stycznia.

Piła

Dead or Alive 4 (Tecmo)

Kolejna część najbardziej efektownej (w opinii wielu) serii bijatyk będzie... jeszcze bardziej efektowna! Wizualny przepych wprost uderza z ekranu - osobno animowany jest każdy pukiel włosów i kwiat wiśni spadający z drzewa. W temacie gameplayu zmieni się pewnie niewiele, choć twórcy obiecują, że będzie można jeszcze bardziej masterować granie swoją ulubioną postacią. Tecmo raczej nie daje ciała i w tym przypadku na pewno nie da.

Condemned: Criminal Origins
(Monolith Productions)

Agent Thomas tropi seryjnych zabójców, wyciągając wnioski z pozostawionych przez nich śladów. Kierujemy jego poczynaniami w ujęciu FPP, tocząc potyczki z bandziorami (spora interaktywność otoczenia, można oderwać ze ściany np. kawał rury i grzmotnąć nim oponenta) oraz szukając tropów. Będzie tu trochę survival horroru, trochę psychologicznego thrillera, a wszystko spowije mroczny klimat.

The Elder Scrolls IV: Oblivion
(Bethesda Softworks)

Kontynuacja najbardziej rozbudowanej gry na current-genach (obok GTA: San Andreas). Będzie pięknie (piękno lasu daje plaskacza w twarz) i przeogromnie (1000 NPC-ów, ogromne przestrzenie do eksploracji). Autorzy chwalą się systemem Radiant AI, czyli swoistym "rozkładem dnia" każdej postaci, który ma tchnąć życie w mieszkańców miast i wsi. Przestrzegam przez zakupem Obliviona - to kilka miesięcy wyjęte z życiorysu.

Quake 4 (Raven Software)

Ziemię at[illegible]ch, w odwecie Ziemianie [illegible] swoich najlepszych wo[illegible] planetę najeźdźców. Stro[illegible] się oczywiście tylko jeden - nasz [illegible] Kane. Opowiastka banalna, a[illegible] o FPP, w tytule widnieje magiczna [illegible] developingiem zajmuje się obcykana [illegible] firma (nie id Software, lecz Raven [illegible] znane choćby z Soldier of Fortune), [illegible] spodziewać się nieprzeciętnej [illegible]

Gun (Activision)

Przygodowa strzelanka w realiach Dzikiego Zachodu z posmakiem swobody a la GTA - tak właśnie przedstawia się Gun. Różnorodne misje (gra w pokera, polowanie na bizony, ochrona dyliżansów, ew. pań lekkiego chleba), rozległe tereny do eksploracji, ciekawy scenariusz. Jest nawet możliwość skalpowania przeciwników! Szykuje się cichy hit końcówki roku. Ten tytuł na pewno ukaże się na starcie systemu.

Top Spin 2 (2K Sports)

Druga część doskonałego konsolowego tenisa. Autorzy zachwalają rozbudowane możliwości kustomizacji zawodników, fakt wrzucenia do gry 24 najlepszych tenisistów świata oraz olśniewającą oprawę graficzną. Powróci oczywiście świetnie sprawdzający się system gry, a gwoździem programu będzie tryb kariery - Grand Slam Mode. Na ten tytuł poczekamy jednak do stycznia, co najmniej.

na dokładkę

- **King Kong (Ubisoft)**
- **Call of Duty 2 (Activision)**
- **NBA Live 2006 (EA Sports)**
- **Final Fantasy XI (Square Enix)** Online'owa część słynnej erpegowej sagi, przenosząca Graczy do świata Vana'diel składającego się z ponad 100 zróżnicowanych środowisk.
- **Need For Speed: Most Wanted (EA Games)**
- **Stranglehold (Midway)**
- **FIFA 06: Road to World Cup (EA Sports)**
- **Tony Hawk's American Wasteland (Neversoft)**
- **Frame City Killer (Namco)** Akcja strzelanki od Namco rozgrywa się w futurystycznym wschodnim mieście. Pierwsza gra japońskiego developera, która będzie hulać na "pożyczonym" Unreal Engine 3.
- **The Outfit (Relic/THQ)**
- **NBA 2K6 (Visual C.)**
- **NHL 2K6 (Kush Games)**
- **Tiger Woods PGA Tour 06**
- **Burnout Revenge (EA)**
- **Too Human (Microsoft)**
- **The Godfather (EA)**

Zielonym kolorem oznaczyliśmy tytuły premierowe.

www.xBay.pl
GRY - KONSOLE - AKCESORIA

Pasaż MM
ul. Św. Marcin 24/39
61-805 Poznań
tel. (61) 85-15-123
Email : xbay@xbay.pl
tel. kom. 510163175

przesyłka gratis
największy wybór
najnowsze tytuły
najlepsze ceny
od 40 do 180 zł

Uwaga! Z dniem 1 grudnia sklep przeniesiony na ulicę Półwiejską 17/11 (I piętro)

PlayStation 2
FIFA
KING KONG
007
CALL OF DUTY 2

Xbox 360

Listopadowo-grudniowy launch Xboxa 360 przysporzy wszystkim szychom z Microsoftu siwych włosów. Problemy z transportem całego tego obwoźnego cyrku ze Stanów Zjednoczonych do Europy, a następnie do Japonii to jedna sprawa, druga zaś to problemy na gruncie zaopatrzenia w sprzęt. Branżowy magazyn MCV ujawnił, że każdy detaliczny sprzedawca dostanie przed premierą 4 zestawy Premium (z twardym dyskiem) i 2 zestawy Core. Przed sklepami może dojść więc do akcji rodem ze State of Emergency:). Kolejny zastrzyk konsol ma trafić do sprzedaży przed świętami, ale nie wiadomo, czy MS nadąży z produkcją. [koso]

■ Jeden z bossów japońskiego oddziału Microsoftu, Yoshihiro Maruyama, określił stanowisko firmy w temacie pogłosek, jakoby w przyszłości w Xboxach 360 miały się znaleźć czytniki HD-DVD. Rzecz nie jest jednoznaczna, bowiem o ile, owszem, konsola będzie mogła czytać zapisane w tym formacie dyski, to możliwość ta dotyczyć będzie wyłącznie filmów. Czyli innymi słowy - nie będzie gier na HD-DVD. Warto zauważyć, że w wywiadzie dla japońskiego magazynu Maruyama używał określenia "DVD następnej generacji" ("next-generation DVD"), co wiąże się z ostatnimi wydarzeniami na polu walki pomiędzy HD-DVD a Blu-rayem (do tego drugiego obozu przeszła Toshiba wraz ze swymi partnerami). Microsoft póki co pozostaje w teamie HD-DVD, ale cała sprawa to póki co i tak pieśń przyszłości - nacieszmy się Xboxem 360, a potem się zastanowimy, co z laserem;). [koso]

■ Premiera Xboxa 360 lada dzień, a tymczasem pojawia się coraz więcej informacji na temat przesunięć premier gier. Full Auto (Sega) pojawi się najwcześniej w lutym, The Elder Scrolls IV: Oblivion w kwietniu, trzy produkcje THQ światło dzienne ujrzą również w przyszłym roku - MotoGP 2006 oraz The Outfit "gdzieś pomiędzy styczniem a marcem", a Saint's Row "gdzieś pomiędzy kwietniem a czerwcem". THQ pochwaliło się przy okazji, że obecnie pracuje nad 13 tytułami na konsole następnej generacji. [koso]

■ Informacja ścinająca z nóg - będzie Harvest Moon... ONLINE! Dziesięciolecie serii to zdaniem producenta serii, Yoshifumiego Hashimoto, doskonała okazja na wprowadzenie symulatora rolnika w Sieć. Nie wiadomo, na jakiej platformie to nastąpi (PS3, Xbox 360 czy Revo), ale przyznacie, że brzmi to niezwykle interesująco? [koso]

■ Rare już na starcie obdarzy Xboxa 360 swoimi dwiema grami (Perfect Dark Zero i Kameo: Elements of Power), tymczasem nasz szpieg z Krainy Deszczowców donosi, że firma dłubie nad dwiema kolejnymi. Pierwsze fakty na ich temat poznamy prawdopodobnie dopiero na majowym E3, bo developer woli, by zainteresowanie Graczy orbitowało wokół aktualnie wydawanych produkcji. [koso]

■ Miesiąc temu pisałem, że postać z serii Halo pojawi się w Dead or Alive 4. Wiemy już, kto to będzie - nie "Emsi", nie Cortana, lecz Spartan-458, kobieta-android. "Naszym głównym celem było odwzorowanie oryginalnego designu z gry Bungie i uwzględnienie materiału, z jakiego zbudowana jest zbroja" - powiedział Tomonobu Itagaki z Tecmo. "Oczywiście na samej górze znajduje się śmietanka dołożona przez Team Ninja" - boss ma zapewne na myśli adekwatny sposób walki. Zobaczymy, co na to fani tego widowiskowego mordobicia. [koso]

■ Havok jest potęgą. Popularny engine zostanie wykorzystany w sześciu launchowych grach (Amped 3, Condemned, NBA Live 06, The Outfit, Perfect Dark Zero), a także sześciu projektach, których jeszcze nie ujawniono. Obsłuży również Saint's Row, a także gry na PS3. [koso]

■ Microsoft atakuje ze swoim next-genem, ale nie zapomina o klasyce. Usługa Xbox Live Arcade to staroszkolne produkcje, które będzie można ściągnąć i zachować na swoim twardym dysku. Oto lista gier, które ukażą się w najbliższym czasie (lista będzie cały czas wzbogacana o nowe pozycje, a swój support zapowiedziały m.in. Konami, Capcom, Namco, Sega i Ubisoft):

- Astropop - Popcap Games
- Bankshot Billiards 2 - pixelStorm, Inc
- Bejeweled 2 - Popcap Games
- Crystal Quest - Stainless Games
- Feeding Frenzy - Popcap Games
- Gauntlet - Midway Home Entertainment
- Geometry Wars 2 - Bizarre Creations
- Hardwood Backgammon - Silver Creek Entertainment
- Hardwood Hearts - Silver Creek Entertainment
- Hardwood Spades - Silver Creek Entertainment
- Hexic HD - Microsoft Game Studios
- Hoopworld - Streamline Studios
- Jewel Quest - iWin.com
- Joust - Midway Home Entertainment
- Marble Blast Ultra - GarageGames
- Mutant Storm Reloaded - PomPom Games
- Outpost Kaloki - Wahoo Studios
- Robotron 2084 - Midway Home Entertainment
- SmashTV - Midway Home Entertainment
- Wik: Fable of Souls - Reflexive Entertainment
- Zuma - Popcap Games

[koso]

■ Chińczycy gustują głównie w komputerowych grach online, ale okazuje się, że Kraj Środka ma też zespoły developerskie operujące na konsolach. Origo Gaming Entertainment zapowiedziało 2 gry na Xboxa 360 i PS3. Jedną z nich jest erpeg The Embrace of Time, przewidziany jako pierwsza odsłona czteroczęściowej sagi (stąd podtytuł Chapter 1 Resurrectio Ocolus). O tej grze wiemy jedynie tyle, że głównego bohatera zmajstrowano na japońską modłę (czytaj: duży miecz i niebieskie włosy). Drugi projekt nosi nazwę Data-Fly i będzie grą akcji z domieszką stealth. Ciekawie zapowiada się możliwość skanowania elementów otoczenia, a następnie replikowanie ich dzięki specjalnej energii, co pozwala np. odwracać uwagę przeciwników. Czekamy na więcej informacji na temat chińskiego wkładu w rozwój rynku gier wideo. ☐ [koso]

PLAYSTATION 3

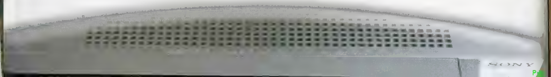
Po premierze Shadow of the Colossus jego twórcy się wyluzowali i szepnęli kilka słów o przyszłości. Reżyser Fumido Ueda na łamach magazynu Dengeki PlayStation zdradził, że ma wiele interesujących pomysłów, z których można by coś stworzyć, jednak nic konkretnego jeszcze nie ruszyło. Przyznał jednak, że od dłuższego czasu chce zrobić grę na PSP, ale naturalnym krokiem będzie stworzenie następnego projektu już na PlayStation 3. I mimo że osobiście uważa, że 3 lata developingu to za dużo (tyle zajął Shadow...), raczej wątpliwe, aby przy pracach next-gen ten czas udało się skrócić. [butch]

■ Gearbox Software - twórcy serii Brothers in Arms - wzięło ostatnio udział w otwartym czacie z Graczami i oczywiście zostało zasypane pytaniami na temat next-genowej odsłony gry. Co udało się z nich wyciągnąć: fabuła będzie o wiele bardziej rozbudowana, a jeśli pojawią się Sgt. Baker i Sgt. Hartsock, służyć będą raczej jako tło dla nowego bohatera. Twórcy przyznali, że mają jeszcze na oku wiele prawdziwych historii z okresu II Wojny Światowej, które chcieliby opowiedzieć za pomocą swoich gier. Co do systemu sterowania pododdziałami - są z niego bardzo zadowoleni, ale oczywiście na potrzeby nowej produkcji ulegnie on modyfikacjom i naturalnej ewolucji. Oficjalny tytuł nowego BiA nie został jeszcze podany, podczas czata używano jako zamiennika nazwy Brothers in Arms 3. [butch]

■ Famitsu ponownie dostarczyło światu gorących wieści, tym razem o Virtua Fighter 5 od Segi. Jedną z dwóch nowych postaci będzie zamaskowany zawodnik zwany El Blaze, używający stylu walki Lucha Libre (głównie rzuty i akrobatyczne wygibasy) - tak samo jak zamaskowany Wolf w Dead or Alive 4, a oprócz tego łączy ich także linia fabularna. Fani serii nie muszą obawiać się, że niedoświadczeni programiści spaprają ich kult - za VF5 wzięła się stara ekipa AM2, z Daichim Katagirim jako reżyserem gry oraz Makoto Osaki jako reżyserem ogólnym. Pierwszy jest z serią od początku, drugi pracował przy Daytona USA i innych racerach Segi. Co ważne - potwierdzono, że VF5 nie będzie zawierał trybu online. Twórcy obawiają się, że wrzucenie go - chociaż technicznie jak najbardziej możliwe - skierowałoby serię na niewłaściwe tory. Zamiast tego chcą skupić się na nowych mechanizmach budowania "sieci" pomiędzy Graczami (obecnej już w VF4), lepszej komunikacji i tworzenia społeczności wszystkich fanów gry. [butch]

■ Project Assassins to tymczasowy tytuł dla produkcji Ubisoftu, która oficjalnie kojarzona jest z PlayStation 3. Krótki teaser-trailer ukazuje średniowieczne klimaty i gostka z wysuwanym z rękawa koszuli mieczykiem. Kamera koncentruje się na mechanizmie owego wynalazku, a sam siepacz skrada się, aby skrócić o głowę innego osobnika w turbanie, stojącego nieopodal. Wszystko wyjaśnia końcowy napis filmiku - "gra twórców Prince of Persia". Czy to next-genowe wcielenie Księcia, głowy nie dam (hehe), ale pewnie klimatycznie będzie bardzo blisko... [butch]

■ Sony ogłosiło, że ich sieciowa usługa tworzona na potrzeby PlayStation 3 będzie miała strukturę otwartą, która pozwoli developerom gier decydować, w jaki sposób chcą wrzucić Graczy online. Jest to oczywistym przeciwieństwem Xbox Live Microsoftu, które posiada strukturę scentralizowaną, a każdy developer planujący w swej produkcji rozgrywkę sieciową musi ściśle współpracować w tym temacie z MS. Fakt ten m.in. skutecznie odstraszał Electronic Arts, których gry do roku 2004 nie posiadały owego trybu w wersji na Xboxa. Z jednej strony można zrozumieć oferowanie przez Sony wydawcom i twórcom większej swobody i elastyczności w temacie online, z drugiej jednak trudno nie porównywać tego z klapą podobnego przedsięwzięcia na PlayStation 2, której serwis sieciowy pozostaje daleko w tyle za Xbox Live. Czy decyzja Sony była słuszna, czas pokaże, osobiście jednak uważam, że nie mają już szans na dorównanie w tym temacie potędze Microsoftu. ☐ [butch]



Hyde park

pytanie miesiąca:

Jakie wydarzenie w historii PE najbardziej zapamiętałeś?

Ściera

dziedzina: gry na jeden dzień

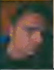
aktualnie: Sniper Elite, SW Battlefront 2, RE4, Call of Cthulhu

W połowie drogi na PlayStation Experience złamał mi się tłumik i musieliśmy wiązać samochód w pół linką holowniczą. Dotychczas nie zdawałem sobie sprawy, jak głośny może być silnik bez takiej głupiej "rury". W Warszawie zadekowaliśmy się u wujka (pozdrawiam), a ten koniecznie chciał zobaczyć PE - pojechał do Galerii Mokotów, by kupić jeden egzemplarz. Ogląda, ogląda, i nagle mówi: "Czy ja nie kupiłem wersji anglojęzycznej? Tu nie ma nic po polsku! Hyde Park, Hardkor..." I tłumacz tu wujkowi, który nie wie, co to konsola (stanęło na tym, że to takie pomieszanie "wideo" i PC). (...) Myszaq, dzięki za ostatni mega deadline. Rocznicę ślubu miałem przeza**bistą. Szczególnie nockę. (...) 100 numerów PE za nami! A mnie się wydaje, że tak niedawno zadzwonił do mnie Piotrek i przez 2 godziny opowiadał o wypadzie na pierwszy ECTS - siedziałem wówczas w pustej wannie, chcąc napuścić wodę. Aż łezka się w oku kręci - przecież ja wtedy nawet nie wiedziałem, że będę współtworzyć to pismo! Chlip chlip. Kurde, naprawdę daliśmy czadu. (...) ☐

[illegible]@psxextreme

powrót z ECTS bez kasy (PE#14), pistolet Gamery, EP2 ("rzucajcie we mnie")

Koso



dziedzina: wszystkie dobre

aktualnie: GTA:LCS, TH American Wasteland, PES5, Call of Cthulhu

Z dumą patrzę na stos piętrzących się na półce egzemplarzy PE. Taaak, kawał historii za nami, a przed nami rozkoszne perspektywy. Ale pewne rzeczy nigdy się nie zmieniają. Ot, tak, Sciera. Przy okazji zamieszek we Francji wrzuciłem sobie na GG błyskotliwy status "To we Francji stoją już kolejki po Xboxa 360?" Krótko potem odezwał się Sciera, powalając mnie na glebę: "Serio??? Kolejki??? Może dopisz mały news do piguły, bo się zmieści jeszcze!". I jak nie uwielbiać Naczelnego?:). (Ś. bo ja nie mam telewiz[illegible]) Gram, gram, gram. Obłożony masą hitów spędziłem intensywny konsolowy miesiąc, przelewając swe wrażenia na papier. Cudowny Shadow of the Colossus, brutalne The Warriors, wreszcie filmowy King Kong - a w międzyczasie przegryzałem takim "bzdetem," jak Resident Evil 4. Skandalicznie długo czekałem natomiast na swojego GTA: LCS na PSP zamówionego w koreańskim sklepie wysyłkowym, stąd recenzję sprzątnął mi sprzed nosa Butcher. Ech... (...) Złoto... fajowo jest coraz taniej! A współczynnik fajności cały czas rośnie, co cieszy mnie jak mało co :) Uwielbiam!

[illegible]so@psxextreme.p

pierwszy wyjazd na ECTS, wylot na E3

Aju

dziedzina: świętowanie

aktualnie: Lumines

Wszystko zaczęło się tak niewinnie prawie 9 lat temu, a już mamy setkę... Nieprawdopodobne, a jednak możliwe. Jakiż nieprawdopodobny układ planet musiał czuwać, aby to wszystko się udało, że w erze „bez Internetu" kilku ludzi z różnych miejsc w Polsce się spotkało i wspólnymi siłami stworzyło to, co teraz trzymasz w rękach. To było naprawdę niezwykłych 100 numerów, z różnymi wzlotami i upadkami, ale jak to Fenix ostatnio powiedział: to dopiero początek, wszystko przed nami, a także i Wami, drodzy Czytelnicy, bo bez Was nie byłoby PSX Extreme. Jestem pewien, że za kolejnych 8 lat będziemy tak samo się cieszyć z 200 numerów, a syn [illegible] zadebiutuje ze swoją recenzją. Taaak, to by było coś nieprawdopodobnego (...) A już za miesiąc premiera Xboxa 360. Jak ten czas szybko leci, jeszcze niedawno graliśmy na PSX-ach, a teraz wielkimi krokami wchodzimy wspólnie w trzecią erę konsolowej rozrywki. Co mnie niezmiernie cieszy, to fakt, że będzie go można podpiąć do zwykłego monitora od PC i uzyskać na nim wysoką rozdzielczość – nie da się ukryć, że będzie to miało ogromny wpływ na stan naszej kieszeni. Dziękuję raz jeszcze wszystkim i każdemu z osobna za te 100 numerów!!! ☐

aju@psxextreme.p

zrzut dywanu z 2 piętra centralnie na parking samochodowy

Kali

dziedzina: świętowanie do upadłego

aktualnie: PES5, God Of War, Resident Evil 4

No i mamy prezydenta. Obecny układ polityczny nakazuje więc pogodzić się z księdzem, bo inaczej bojówki morowych beretów najadą chatę i skonfiskują wszelkie "gry zepsute", a za GTA to wręcz pokutą obłożą. A co wynika z ostatnio przeprowadzonych doświadczeń: PS2 zrzuconej z siódmego piętra to nawet najlepszy elektryk "nie wyklepie" (tu pozdro dla eksperymentatorów, Lenego i Kuby z Wrocławia), zaś nadchodzący symulator Over G na X360 niebezpiecznie rozluźnia zwieracze. Niektóre screeny można byłoby wkleić do jakiegoś albumu o lotnictwie i wątpliwe, by ktokolwiek się skapnął, że to z gry pochodzi. (...) Z rzeczy przewrotnych: jak ludzie narzekają, tak ja zdecydowanie dołączam do grona entuzjastów "Piłki Pięć", jak i chylę czoła przed FF: Advent Children - przeszło moje oczekiwania i wbiło w glebę efektownością walk. OK, kończę i szykuję się do świętowania wydania setnego numeru w odpowiednio huczny sposób (wszak jestem tu od pierwszego numeru:) i przypominam, że nadchodzące Andrzejki stoją pod starym, dobrym, góralskim hasłem: "jak się bawić, to bez gaci!". Na koniec greetz to Szopen z Sieradza. ☐

[illegible]@psxextreme

ECTS 2001; "zebranie", po którym chciano nas eksmitować z budynku

Shiva

dziedzina: wszystko bez zabijania smoków

aktualnie: PES5, Ratchet: Gladiator, The Sims 2

W tym kraju nic nigdy nie było normalne. Z ostatnich doniesień: postawiono wreszcie prokuratorskie zarzuty niejakiemu Pawłowi Włodarczykowi, którego nazwisko jest mi zadziwiająco znane. Facet wziął w łapę dziesiątki, jeśli nie setki "obrazków z Małyszem", naraził związek na potężne straty, ale nadal "nie czuje się winny". I wciąż nie podał się do dymisji jako prezes PZN, tylko wziął sobie - do czasu wyjaśnienia sprawy - urlop. Takie jaja są możliwe tylko w Polsce. Nie to jest jednak najlepsze. Jak podaje PAP, w tej chwili związkiem kierować będzie... czterech wiceprezesów oraz sekretarz. Mamy więcej wiceprezesów, niż zawodników prezentujących w sportach zimowych jako taką klasę. Ciekawe, ile tam jest sekretarek? Tymczasem sto numerów PE za nami: przez blisko sto miesięcy wykrzywiamy dla Was gęby, przez sto miesięcy upijamy się i tworzymy mało zrozumiałe teksty. Ale ten temat przewija się przez cały numer. Ja dodam tylko, że to niesamowicie miłe tworzyć coś, co trwa już tak długo, robić coś, co sprawia tyle frajdy. I przede wszystkim móc obcować z ekipą ludzi pracujących w PE. Podobno piwo i paluszki na imprezę jubileuszową już zostały zakupione. ☐

[illegible]@psxextreme

akcje podczas wypadów na targi

ZŁOWIONE W SIECI

Witam w drugiej odsłonie "Złowionych w Sieci". Przypomnę, że owa ramka to swoiste wygrzebane "sieciowe rodzyny". Kontynuujemy teksty z cyklu: "Co lepsze - konsola czy PC?", ale nie tylko. ☐ [sojer]

"A może mi ktoś przypomni na czym są tworzone gry na konsole? No własnie... Poza tym do konsol są dołączane coraz większe dyski, klawiatury, myszy i Bóg wie co jeszcze. Więc konsole zamieniaja się w PC, więc konsole umierają, więc ich wkrótce nie będzie"

"Są też urządzonka, co jak się je podłączy to można do gier wykorzystywać, i szyby myć wykonując odpowiednie ruchy rękami (nie mam pojęcia jak to się nazywa) - czytałem gdzieś"

"No gry na konsolach sa wczesniej i mozna by rzec, ze konsolowcy to tacy betatesterzy. Wylapuja bledy i pozniej programisci staraja sie je zniwelowac przy przerobce na pieca."

"Ja tam uważam że nawet nextgeny nie dorastają PC do pięt, a na konsoli nie pograsz se wygodnie w fps'a, strategie, dobre RPG (a nie jakieś tam sudeki(sutki:) PC jest najlepszy można go nonstop unowocześniać (zaleta) bo konsole unowcześnisz na maksa i musisz czekać na następną generacje do pc jest non-stop coś nowego, a wada bo konsola sie wolniej stażeje"

"Bo pececiarze to tacy chłopcy do bicia - jak nieprzegra mi gry to ma wpl***ol, a kumpel co ma konsole nie może dostać nawet jak nie przegra, bo nie ma jak"

"Nigdy nie kupię Xboxa, bo to konsola stworzona wyłącznie dla piratów - bo ma twardziela, można trzymać na niej gry i puszczać filmy!"

"Ostatnio rozmawiam z kumplem, i mówię mu, że kupiłem sobie PS2, a on mówi, że też ma PS2 w myszce. Nie wiem o co mu chodziło..."

"Nie lubię PS2 dlatego, że przez nie gry na PC wychodzą później niż na PS2, a nawet niektóre z nich wogóle nie wychodzą."

"Ale na PC mam przynajmniej wygodniej matole! A gdy leci mecz i masz jeden telewizor w domu, ty chcesz grać, a stary chce oglądać mecz to co? Grać na PS2 sobie nie możesz! A wogóle jak telewizor się Tobie popsuje też sobie nie pograsz! Ha!"

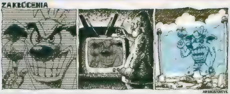
W OBIEKTYWIE PE

NIE DOTYCZY PSP

by Shiva (zdjęcie z Warszawy)

FAST FOOD

ZAKRĘCENIA



dowcip miesiąca: "Widzi facet krew na wyświetlaczu PSP. Rozkręca konsolę, a tam martwy pixel"

Hubi

Butch

dziedzina: wypasione, małe i duże

aktualnie: GTA: LCS, Halo 2 XL, BiA: EiB, Burnout L/R

[illegible]

Extreme Party 1

Star

dziedzina: RPG i podboje galaktyk

aktualnie: Radiata Stories, Sot Colossus

[illegible]

Extreme Party 1

Mazzi

dziedzina: hiraganokatakanowanie

aktualnie: Fable The Lost Chapters, Call of Cthulhu

[illegible]

pierwsze zebranie redakcyjne:)

Myszaq

dziedzina: pakowanie butelek

aktualnie: Call of Duty 2: BRO, The Warriors, Burnout R., RE4

[illegible]

pierwszej wódki nie pamiętam, harce na Gambleriadzie tak!

Loki

dziedzina: używane stringi i j-pierdołki

aktualnie: Densha de GO! Nagoya Tetsudouhen

[illegible]

japońską wyprawę po redakcyjne PS2, Extreme Parties

Playman

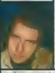
dziedzina: wszystkie dobre

aktualnie: Resident Evil 4, PES5, We Love Katamari

Setny numer! Wiele się zmieniło od czasu wydania pierwszego magazynu z logiem PSX Extreme... Myślicie, że to już koniec? Nie, to zdecydowanie dopiero początek! Z okazji jubileuszu szczerze wszystkiego najlepszego życzę. . Ścierze - za to, że od [illegible] w drobny mak. Ktoś próbuje wyciągnąć go za fraki, sprzedaje mu strzała w ryj, po czym kumpel odpala auto i z przerażeniem odjeżdża... Chyba komuś pomylił się świat wirtualny z rzeczywistym! (...) Kochany Katamari! Sequel zakręconego toczenia kul ponownie podbił serca Graczy W końcu ukazał się także długo wyczekiwany Resident Evil 4 na PS2 - mózgi lizać! Cieszycie się, [illegible] Moni, dziękuję Ci, że zawsze mogę na Ciebie liczyć. Za to, że byłaś, jesteś i - mam nadzieję - będziesz:* □

bibę z okazji 50-go numeru

Kilu



dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: Dual Strike, Singstar 80's

[illegible]

przejście na multiplatformowość

Życie to gra...

Taa, zapewne niejeden z Graczy zastanawiał się nad ideologicznym sensem postawionej przeze mnie w temacie tego tekstu tezy. Czy życie ma cechy gry? Część z Was pewnie myśli, że wgłębianie się w taki temat to głupota i dziecinada, że prędzej można powiedzieć, że gra może zawierać elementy symulujące (z reguły w sposób umowny, ale zawsze) życie. Ale odrzućmy na chwilę racjonalne myślenie i wysilmy wyobraźnię. No bo cóż nam szkodzi? Wszak jesteśmy Graczami, potrafimy się wczuwać, mam rację?

Świat naszej gry jaki jest, każdy widzi. Nie chodzi mi o postrzeganie świata w kryteriach piękna/estetyki, ale w kryteriach, nazwijmy to, jakości grafiki. A w tym przypadku jest się czym zachwycać - niesamowitej jakości tekstury (żadnej komprechy), nigdy nie szwankujący framerate (60 fps'ów jak nic) i niesamowita wręcz dbałość o detale każą nam przypuszczać, że developer (God Entertainment) się przyłożył i stworzył niezwykle wręcz wydajny engine. Chociaż... Jakby tak się zastanowić, to można pokusić się o stwierdzenie, że ten wydawałoby się idealny silnik nie zawsze wyrabia z tą jakością przedstawionego świata. No bo jak wytłumaczyć efekt "mgły"? Nie dajmy się wrobić - wmówiono nam jakieś pseudometeorologiczne brednie mające na celu zamydlenie nam oczu i odwrócenie naszej uwagi od oczywistego faktu - po prostu engine ten nie jest pozbawiony wad i niekiedy nie wyrabia, wrzucając szybko efekt mgły. Ale, przyznajcie sami, lepsza mgła, niż "zwolnienia animacji", no nie?

grafika: 10-

Dobra, świat już mamy, teraz czas przejść do kolejnego ważnego aspektu - dźwięku. Niestety, w prawdziwym życiu nie ma ścieżki dźwiękowej (a takowa niejednokrotnie mogłaby nieźle budować napięcie, uczucie grozy, czy też podkreślać chwile romantycznych uniesień). Można sobie za to podłożyć własną (można kupić tzw. walkman itp.), ale nie każdy ma ku temu okazję. Za to mamy do czynienia z różnego rodzaju SFX-ami - a to odgłos zamykanych drzwi, tłuczonego szkła, spuszczanej wody itp. Do tego dochodzą również całkiem znośnie podłożone głosy postaci, jakie przyjdzie nam spotkać. Wszystko w DD 5.1.

dźwięk: 9

W ten sposób doszliśmy do kolejnego, jakże istotnego elementu naszej gry zwanej Życiem - interakcja i rozbudowanie. Niewątpliwie osoby, jakie napotykamy w jej trakcie mają zasadniczy wpływ na przebieg „rozgrywki". I tak każda napotkana osoba obdarzona jest pewnymi cechami, które sprawiają, że do każdej z nich pałamy odmiennymi uczuciami - od zwykłej sympatii przez miłość, przyjaźń, obojętność do niechęci i również nienawiści. Persony te mają istotny wpływ na przebieg linii fabularnej - to one wpływają na to, jaki mamy nastrój, jak i również na przebieg dnia. To od nich zależą różne subquesty, jakie mamy wykonać („wynieś śmieci", „naucz się na egzamin", „nakarm psa", „idziemy się napić") oraz różne „większe misje" dotyczące głównie ogólnych kwestii związanych z naszym życiem – nauka, praca, relacje międzyludzkie. Gra też zależy od wyboru profesji, który to wybór po jakimś czasie jest nieunikniony dla posunięcia akcji do przodu. Klas jest niezliczona ilość: złodzieje, politycy, sportowcy, magicy, wróżki, piekarze... Wybór ma decydujące znaczenie dla zabawy, która w dużym stopniu opiera się na zwiększaniu doświadczenia, zdobywaniu pobocznych profesji i oczywiście zbieraniu jak największej ilości monet, dzięki którym możemy rozwijać bohatera, rozbudowywać swój dom czy nawet podróżować do innych krain. Morrowind się kryje.

rozbudowanie: 10

A co ze sterowaniem, zapytacie? Pragę donieść, że developerzy w zestawie z grą Życie dorzucają odpowiedniego manekina (analogowe sterowanie). Niestety, trzeba też pamiętać, że jego podzespoły mają pewną wytrzymałość i po kilkudziesięciu latach nie pracują w większości przypadków idealnie. Stosuje się czasem wymiany niektórych części (głównie "elektronika" ze środka), a też trzeba pamiętać, że nie wszyscy mogą sobie na to pozwolić (części zamiennych jest mało, nowych się nie produkuje, stąd wiele gier leży odłogiem w komisach zwanych cmentarzyskami).

sterowanie: 8+

Życie to bardzo dobra gra z gatunku RPG-Sim, która sprzedawana jest nam bezwiednie i jej grywalność zależy od zbyt wielu czynników niezależnych, żeby móc ją jednoznacznie ocenić. Największym jej mankamentem pozostaje tylko jedno życie i brak opcji save/load, które w przypadku nieumiejętnej zabawy skazują nas na spore ograniczenia (np. ograniczenie questów do najbardziej żmudnych, typu kopanie, przenoszenie cegieł). Dlatego ocenę za grywalność musicie wystawić sami. □ [Marek "Samael" Grzymski]

Kingdom Under Fire: Heroes

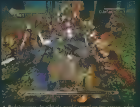
Bardziej RTS z możliwością własnoręcznego szlachtowania, niż Dynasty Warriors/Spartan z rozbudowaną warstwą strategiczną. Sequel jednak za bardzo taki... "sequelowy".

D[illegible] wynikach ostatnich wyborów parlamentarnych i prezydenckich [illegible] nikogo nie dziwi to, że nagle w co drugim kiosku można nabyć [illegible]cję "O dwóch takich, co ukradli księżyc". Normalna sprawa, że [illegible] sukces rodzi okazję do kolejnych zysków. Nie jest więc [illegible]czeniem premiera sequela Kingdom Under Fire: Crusaders, gdyż [illegible]en zebrał bardzo dobre recenzje na całym świecie i został z [illegible]azmem przyjęty przez Graczy. Obawy może jednak budzić tak [illegible]e jego nadejście - KUF: Heroes pojawia się w niecały rok po poprzednim Crusaders. Co więc tak naprawdę ma do zaoferowania?

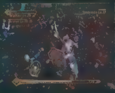
W razie gdyby ktoś się nie orientował, akcja KUF przenosi nas w świat fantasy, do krainy [illegible], rzucając Gracza w środek konfliktu z udziałem ludzi, orków, [illegible], [illegible] wojowniczek mrocznych elfów i innych typowych dla takich klimatów [illegible] (maruny bagienne, ogniste skorpiony, potężne orły [illegible]). Jest to strategia czasu rzeczywistego z pokaźnym i ciekawym repertuarem jednostek, wieloma smaczkami taktycznymi (np. na skuteczność łuczników ma wpływ różnica wysokości pomiędzy nimi a celem, czy też ustawienie względem słońca), całkiem ładnie rozwiniętą warstwą RPG (rozwój postaci i oddziałów, sporo statystyk), w której to jednak zasadniczą atrakcję stanowi możliwość wskoczenia w wir bardzo efektownej walki ścierających się oddziałów, co by kierowanym bohaterem poprzestawiać gnaty całej opozycji za pomocą szeregu combosów i "specjali". Tym razem do dyspozycji Gracza oddanych jest aż siedmiu bohaterów, lecz niemalże wszyscy znani są z Crusaders, gdzie pełnili rolę adiutantów głównych herosów. Chcesz więc wcielić się w Ellen w tej jej typowo fantasy "super-sexy-nie-praktycznej-zbroi", czy też wymiatającego ciężkim młotem bojowym Ruperta? Albo może potężnego ogra Urukubarra, który dzięki pojemności łap mógłby z powodzeniem robić karierę w straży pożarnej? Ależ proszę bardzo. Czeka na Ciebie łącznie około 50 misji, lecz, niestety, część z nich to praktycznie "custom battle" (wszak doszedł nowy tryb walki, pozwalający wystartować w losowo generowanych bitwach), odbiegające swą atrakcyjnością od zasadniczych, ciekawie opracowanych misji. Największą jednak atrakcją Heroes jest dopracowanie trybu online, który tym razem umożliwia walkę nawet sześciu graczom jednocześnie - czy to w trybie "każdy na każdego", walce drużynowej, czy też niezwykle rajcownym Invasion Mode, pełniącym rolę swoistego "cooperative" przeciwko armiom komputera.

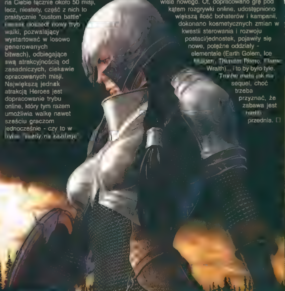
Niestety, w kwestii oprawy A/V praktycznie nic się nie zmieniło. Grafika prezentuje się niemalże identycznie, jak w poprzedniej części, developerzy nie poprawili zasięgu widzenia, nie urozmaicili dość pustawych pól bitew ani nie wyeliminowali chrupnięć animacji (które jednak na szczęście zdarzają się bardzo okazjonalnie). Pozostał dość mizerny dubbing (bonusowo doszły fatalne, idiotyczne błędy w tłumaczeniu - nie zdziw się więc, jeśli czegoś nie będziesz rozumiał) i te same, heavymetalowe klimaty muzyczne, które, choć czasem mogą wydawać się nieco monotonne, bardzo dobrze podkręcają do ruszenia z krzykiem na przeciwnika. Nie zmienia to jednak faktu, że batalie i tak są spektakularne. Dziesiątki jednostek na ekranie i awantura jak się patrzy: w środek ścierających się oddziałów piechoty wpada szarżująca kawaleria, rozdupcająca piechurów na lewo i prawo, nad głowami niebo gęste jest od jednostek latających, gdzieś obok spada meteor dziesiątkujący przeciwników, na horyzoncie majaczą się potężne mamuty ostrzeliwane przez łuczników, a Ty masz zaszczyt rozkręcać przedstawienie w samym oku cyklonu. Dookoła szczęk zbroi i broni, kwiki orków, wykrzykiwane rozkazy – to naprawdę robi wrażenie!

Generalnie rzecz biorąc, nie mamy tutaj zbyt wiele nowego. Ot, dopracowano grę pod kątem rozgrywki online, udostępniono większą ilość bohaterów i kampanii, dokonano kosmetycznych zmian w kwestii sterowania i rozwoju postaci/jednostek, pojawiły się nowe, potężne oddziały - elementale (Earth Golem, Ice [illegible], Thunder Rhino, Flame Wraith)... i to by było tyle. Trochę mało jak na sequel, choć trzeba przyznać, że zabawa jest [illegible] przednia. □



▲ Podejrzewam, że nikt nie zwróci uwagi na ten screen, gdyż poniżej mamy tak uroczy artwork seksownej dupeczki - Ellen.





The Saga Continues

[illegible] zależności i korelacje, [illegible] różnorodnych misji, mnogość radujących serca fanów smaczków i [illegible] tryb multiplayer - oto jak powinna wyglądać kontynuacja. Dodajmy do tego [illegible] usprawniony interfejs i zwiększoną dynamikę rozgrywki, a otrzymamy najlepszy aktualnie tytuł z gatunku "action strategy". Tytuł nie pozbawiony wad oczywiście (kamera!), wymagający [illegible] trudny i skomplikowany dla sporej części (większości?) Graczy, niemniej zdecydowanie wart polecenia miłośnikom wymagających i złożonych pozycji. □
[sentinel]

Ocena: 8+

WERDYKT Kaliego

PENTAGRAM	STRAT	BIJAT

Spektakularne batalie, radosna siekanina przy rozbudowanej warstwie strategicznej.

7+

1 GRACZ, 2-4 GRACZY (XBOX LIVE)

▲ Kluczem do sukcesu nie jest szlachtowanie mieczem, lecz zmysł taktyczny. Tak więc wygląda przykładowy obraz gry: chłopaki idą na awanturę, wpada policja i jest po zabawie.

Piła

▲ Ekskluzywna dla peesdwójkowej wersji RE4 broń. By z niej skorzystać, trzeba przejść grę na poziomie Professional. Brawo za takie bonusy - po tym poznaje się klasę developera.

Resident Evil 4

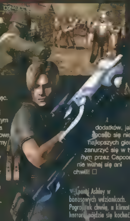
Leon na hiszpańskiej wsi bynajmniej nie korzysta z uroków agroturystyki. Doskonała konwersja, w dodatku wzbogacona o bardzo wartościowe dodatki. Jedna z najlepszych gier na PS2!

W [illegible] rozp[illegible] się nad Resident Evil 4 (GameCube) w [illegible] superlatywach, śliniąc dywan, gryząc kapcie i ogólnie [illegible] zję tworząc w stanie przedzawałowym. [illegible] 0 i w końcu pojawiła się konwersja na PS2. [illegible] jeszcze przed premierą postawiło krzyżyk na tym tytule. No bo nie ma się co oszukiwać - konsola Sony jest technicznie słabsza od GaCka i RE4 zwyczajnie nie miał prawa wyglądać choćby porównywalnie. Hm... A to ci niespodzianka!

Czwarty Resident [illegible] z układów scalonych PS2 wszelkie moce, z miejsca stając się najlepiej wykonaną (obok God of War i Metal Gear Solid 3) grą na tym systemie. Oczywiście wygląda gorzej niż na GC, ale nie tak, jak można było przypuszczać. Gorsze są tekstury (widać to już na początku, na przykładzie [illegible] leżących na ziemi liści), minimalnie "złej" prezentują się animacje, postacie nie dysponują tak sugestywną mimiką. Można natomiast wyłączyć czarne pasy na górze i dole ekranu, choć tego akurat nie polecam (postacie robią się wtedy dziwnie rozciągnięte). Zachowując proporcje i uwzględniając moc obu konsol - koderzy Capcom spisali się na medal. Jeśli obawa przed graficznymi uproszczeniami była jedyną barierą powstrzymującą Was przed inwestowaniem w RE4, łykajcie ten tytuł śmiało, bo problem nie istnieje.

▲ "Czy lubi pani cza-czę, czy cza-czę pani zna..."

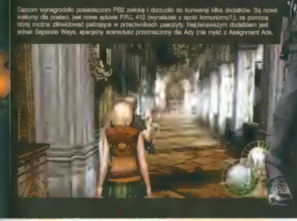
Oczywiście jako błyskotliwy recenzent powinienem w tym miejscu założyć, że przez 10 ostatnich miesięcy przebywałeś gdzieś w Tybecie, tudzież leżałeś nieświadomy w śpiączce i o dziele Capcom żadne słuchy do Ciebie nie dotarły. Służę więc. Resident Evil 4 to produkcja odcinająca się od poprzednich części zarówno fabułą, jak i założeniami gameplayu. Fabułą może nie do końca, wszak głównym bohaterem jest Leon (heros z RE2), niemniej absencja zombiaków i Umbrelli to dość znaczące braki, jeśli mowa o całości serii. Gameplay natomiast to majstersztyk i pomiot geniuszu zarazem. Leona obserwujemy w ujęciu TPP, przy celowaniu kamera usadawia się na wysokości jego prawego ramienia. Perspektywa jest zatem "kopnięta", ale to właśnie czyni obcowanie z RE4 unikatowym. Laserowy celownik, w który wyposażone są bronie, pozwala sadzić pociski z morderczą precyzją. Odstrzelenie głowy, czy może postrzał w nogę, po którym wrogi zakapior będzie kuśtykał? Wybór należy do Ciebie. Mieszkańcy hiszpańskojęzycznej wioski, mamroczący pod nosem mnisi, kapitalnie zaprojektowane potwory - z takimi przeciwnikami przyjdzie Ci się zmierzyć, a liczyć ich będziesz w setkach. Leon ma do dyspozycji spory zestaw pukawek, w dodatku wszystkie może zupgrade'ować u kupca za zebraną po drodze gotówkę. Nie sposób nie wspomnieć o fenomenalnych walkach z bossami i emocjonujących Quick Time Events, polegających na wciskaniu przycisku/-ów w odpowiednio szybki sposób.



Capcom wynagrodziło posiadaczom PS2 zwłokę i dorzuciło do konwersji kilka dodatków. Są nowe kostiumy dla postaci, jest nowa spluwa P.R.L 412 (wynalazek z epoki komunizmu?;), za pomocą której można zlikwidować pełzające w przeciwnikach pasożyty. Najciekawszym dodatkiem jest jednak Separate Ways, specjalny scenariusz przeznaczony dla Ady (nie mylić z Assignment Ada, który również się tu znalazł), odblokowywany po przejściu gry. Misja seksownej dziewoi rozgrywa się równolegle z wątkiem Leona, mamy więc możliwość poznania niejako drugiej strony medalu. Naprawdę udany i wrzucony "nie-na-siłę" bonus. A jest przecież jeszcze znany z GaCka The Mercenaries, kolejna gra w grze - swoisty time trial, w którym eliminujemy rywali na czas, odblokowując w ten sposób kolejne postacie.

RE4 ma tylko jeden szkopuł, w dodatku wytykany nieco na siłę, bo tak naprawdę nie ma się tu do czego doczepić. To drętwy scenariusz, mało charyzmatyczni, wręcz irytujący badguyowie i ogólna naiwność fabularna. Leon ratuje córkę prezydenta, Ashley (w niektórych sekwencjach kierujemy właśnie nią, tudzież jako nasz przystojniak ochraniamy dziewczynę przed przeciwnikami), po czym... zresztą dowiecie się sami. Może to i lepiej, że skrypt jest lekkostrawny, stanowiąc tym samym nienarzucający się dodatek do akcji. A ta jest w grze Capcom intensywna jak nigdzie indziej. 20 godzin gry (plus kilkanaście kolejnych na bonusowe tryby) to czas, którego absolutnie nie będziesz żałował. Ilością pomysłów, atrakcji i dodatków, jakie wpakowali tu japońscy artyści, nie sposób się nie zachłysnąć. Absolutny killer i jedna z najlepszych gier na PS2 - jeśli jeszcze nie miałeś okazji zanurzyć się w tym genialnym kawałku kodu przygotowanym przez Capcom, nie wahaj się ani chwili! ☐

▼ [illegible] Ashley w bonusowych wdziankach. Pograj tak chwilę, a klimat horroru pójdzie się kochać.



◄ Motyw ratowania prezydentówny wypada bez jakichś fajerwerków. Ot, pilnujemy, by dziewczyna nie wpadła w kościste łapska nieumarłych.

WERDYKT Kosa

CAPCOM STRZELANINA

10 8 10 **9+**

Doskonała konwersja, w dodatku wzbogacona o bardzo wartościowe dodatki. Jedna z najlepszych gier w historii PS2!

PLUSY MINUSY

OCENY: COX 9-, KALI 9+, MAJK 9, SENTI 9-, PLAYMAN 9+, SOJER 9 1 GRACZ, MEMORY 101KB

Jest mrocznie, ciężko i niebezpiecznie, a [illegible] "szczęśliwe" i "zakończenie" nigdy nie [illegible] tu obok siebie. Muszę uczciwie [illegible] raz zanurzy się w ten świat, [illegible] już nie zechce go opuścić. Może też nie [illegible] w stanie...

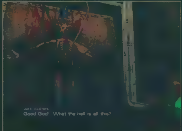
CALL of CTHULHU

Dark Corners of the Earth

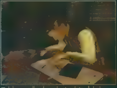
W[illegible]esna [illegible]a w[illegible]wiele [illegible]c i [illegible]ur[illegible] zwykłego [illegible]że jaką mamy gwarancję, że [illegible] zrozumiałą powierzchnią świata [illegible] siły, których istnienia nawet nie p[illegible]dziwe i obce, że ludzki umysł nie je[illegible]n jest nasza wiedza w po[illegible]anego? Pogrążone w mroku miasteczko In[illegible] starszą, niż cała ludzka rasa. P[illegible]y sposób ludzie ze zniekształconymi tw[illegible]rzmieniem głosu, od początku wzbudzają nie[illegible]ż [illegible]horoba wyniszczyła mieszkańców tego mia[illegible]tm[illegible]mnicy towarzyszy Graczowi praktycznie od sam[illegible]tku, [illegible] jak kłębek zagadki, która rozwiązuje się na wła[illegible] Prawdę znają nieliczni, a wypełniająca ich tajemna wiedza, którą posiedli często wbrew własnej woli, stopniowo wypala ich od środka. Witajcie w świecie Cthulhu i pogódźcie się z faktem, że tak naprawdę to nie rasa ludzka włada światem!

Call of Cthulhu to horror psychologiczny, bardzo rzadki typ gry wideo, która oddziałuje na poziomie podświadomości, trafiając w nasze skrywane na co dzień lęki. Ten tytuł autentycznie wzbudza strach najgorszego typu - taki, który wynosisz ze sobą poza świat gry i jeszcze długo później rezonuje on w Tobie, odzywając się, kiedy tylko wokół zapadną nieprzeniknione ciemności. Gra wzbudziła u mnie silne reakcje emocjonalne na poziomie proste pokazywane przez developerów obrazy. Ich styl i tempo jest bezwzględne - gra nie pozwala ani na chwilę odetchnąć, rzucając nas coraz bardziej w otchłań szaleństwa. Sięgnięcie do świata książek Lovercrafta okazało się być strzałem w dziesiątkę, a ja chyba po raz pierwszy od czasów dwóch pamiętnych odsłon Silent Hill poczułem, co to znaczy grać w dobry, a co najważniejsze – inteligentny konsolowy horror. Tytuł odpowiadający na pytanie, co czuje człowiek, który w swoim życiu natrafił na coś tak potwornie obcego, że jego umysł nie był tego w stanie ogarnąć? Czego doznaje osoba walcząca z istotami, które nie mają prawa istnieć? Wspólnie z głównym bohaterem gry, Jackiem Waltersem, odbywamy niezapomnianą, a przede wszystkim długą podróż (nowy tytuł Headfirst to co najmniej 12 godziny urozmaiconej zabawy), uwieńczoną efektownym zakończeniem.

Znudzony bezmyślnym strzelaniem w pozycjach z gatunku FPS, byłem zaszokowany faktem, że przez praktycznie 1/4 gry poruszamy się bezbronni! Trzeba zapomnieć na chwilę o śmiercionośnych zabawkach i kombinować. Jakie ma szanse jeden człowiek wobec całej zgrai uzbrojonych po zęby oprychów? Pozostaje mu uciekać w popłochu przez kolejne pomieszczenia, przesuwając zasuwy, barykadując drzwi za pomocą mebli, kucając w pobliżu okien, by osłonić się od strzałów z broni, skradając się w mroku za plecami swoich prześladowców. Takie jest Dark Corners of Earth - nawet gdy w końcu położycie łapę na uzbrojeniu (arsenał adekwatny do epoki, w jakiej gra jest umiejscowiona, czyli początku XX wieku, m.in. Tommy Gun, dwururka, kolt i strzelba), nie znaczy to, że nacieszycie się nim odpowiednio długo. Uwierzcie mi, świadomość tego, że tabun uzbrojonych w zakrwawione maczety i spluwy drani przeszukuje każdy zakamarek w poszukiwaniu Waszego roztrzęsionego tyłka (wibracje pada wyjątkowo realistycznie oddają bicie serca osoby w stanie przedzawałowym), pozwala dać się ponieść złudzeniu...



Zrujnowane posiadłości kryją w podziemiach przerażające maszynerie, za pomocą których prowadzi się eksperymenty na ludziach. Urządzenia, których nie stworzyła ręka człowieka...



Jaką zagadkę skrywają starożytne księgi, napisane w języku Cthulhu?

Szaleństwo i utrata poczytalności to aspekty ludzkiej natury, które stanowią podstawowy element opowiadań Lovercrafta. Developerzy w doskonały sposób wkomponowali je do gry, odwzorowując kondycję umysłową prowadzonej postaci. Niesamowite wydarzenia, w jakich bierzemy udział, stopniowo nadwyrężają stan psychiczny bohatera, co w znakomity sposób odzwierciedlono na ekranie poprzez wykorzystanie różnorodnych filtrów. Oddają one zaburzenia psychiczne, których doświadcza bohater, czyli jego halucynacje, amnezję i przebłyski wspomnień, czy też koszmarne projekcje wyrzutów sumienia. Często należy się zastanowić, co jest prawdą, a co stanowi wytwór chorej wyobraźni! Dodajmy do tego nieprzewidywalne ruchy kamery,

Piła

◄ Ciemne, ponure pomieszczenia. Wszechogarniający mrok i dziwne szmery, to esencja nowej gry w świecie Cthulhu.

■ Bohater na bieżąco prowadzi swój dziennik, gdzie często można znaleźć wskazówki, jak poradzić sobie z rozwiązaniem niektórych logicznych zagadek.

► Okultyści wyznający Pradawnych Bogów gotowi są nawet do samobójstwo, by zadowolić swoich mentorów.

Damn... He recognized me, and it sounded like he was gonna get on the level with what's going on in the joint.

Lovecraft - ojciec szaleństwa

Howard Phillips Lovecraft był kimś więcej niż tylko pisarzem grozy. Urodzony w 1890 r. w Providence, z natury samotnik i ekscentryk, stał się tak naprawdę ojcem współczesnego książkowego horroru. Lovecraft stworzył tzw. "Mitologię świata Cthulhu". Więcej na temat samego uniwersum pisze Mazzi w recenzji. Natomiast musicie wiedzieć, że bez takich książek i opowiadań jak "Zew Cthulhu", "Przypadek Charlesa Dextera Warda" czy "W Górach Szaleństwa", nie byłoby Alone in the Dark oraz Eternal Darkness (obie to żywa kopia twórczości Lovecrafta). Także i seria Silent Hill oraz pecetowy Undying czerpały z wizji mistrza garściami. Pisarz z Providence niestety zmarł w zapomnieniu, jego twórczość odkryto dopiero po latach. ☐ [dżujo]

W paszczy szaleństwa

[illegible]

znakomicie oddające paniczny strach. Doskonale sprzęgnięto to wszystko z oprawą dźwiękową, która dyskretnie przygrywa w tle, racząc nas jednak głównie całą gamą najróżniejszych odgłosów, w tym dziwnych "szeptów" i wrzasków mordowanych na naszych oczach ludzi...

Należy bardzo uważać na stan emocjonalny postaci, która może przeżyć załamanie psychiczne, jeśli stres okaże się niemożliwy do zniesienia. Lepiej wtedy nie mieć załadowanego pistoletu - postać dokonuje samobójczego strzału w głowę! Autorzy nie zapomnieli też o fizycznej części ludzkiej natury - to nie Resident Evil, gdzie wystarczy "utrzeć sobie ziółka" i owinąć w papierek, by wyleczyć wszystkie obrażenia. W opcjach Call of Cthulhu ciało postaci podzielone jest na różne obszary, które należy leczyć odpowiednimi medykamentami. Kondycja bohatera bezpośrednio wpływa na przebieg gry. Z powodu obrażeń głowy obraz staje się wyprany z kolorów i rozmazany, złamanie nogi zmniejsza ruchliwość postaci, a postrzał w rękę uniemożliwia dokładne celowanie z broni. Ignorowanie ran może spowodować stopniowe wykrwawienie się i śmierć.

Nie chcę Wam psuć zabawy przedstawiając wrogów, jakich spotykamy na naszej drodze. Powiem tylko, że samo spojrzenie na niektóre bestie może wpędzić postać w obłęd lub pozbawić przytomności. Broń nie zawsze spełnia pokładane w niej nadzieje, bo nawet jeśli ONI nie są odporni na obrażenia fizyczne, to nie ma żadnej gwarancji, że zdążycie cokolwiek zrobić, nim rozerwą Was na strzępy. Kultyści, hybrydy ludzi ze stworami z mitów oraz doświadczenie potęgi Wielkich Przedwiecznych to kilka z przewidzianych w grze atrakcji. Nie zapominajcie, że istnieją też takie organizacje, jak FBI, które szybko wpada na trop morderstw dokonywanych przez wyznawców mrocznych istot. Wasze drogi niejednokrotnie się podczas gry skrzyżują.

Call of Cthulhu to także gra przygodowa, w której zdobywanie informacji i łączenie faktów stanowi ważny element. Stopniowo zbieramy skrawki informacji, które pozwolą nam poznać częściowo zawikłaną fabułę gry. Tutaj życie nie zależy wyłącznie od celności, ale też od posiadanej wiedzy i umiejętności logicznego myślenia. Rozwiązywanie zagadek i otwieranie zapieczętowanych sejfów specjalnymi kombinacjami to tylko niektóre z zadań, jakie stawia przed Graczem Zew Cthulhu.

◄ Mieszkańcy Innsmouth na nowo definiują pojęcie "wiejskiego głupka". Sorry, [illegible]

Nawet Przedwieczni straciliby cierpliwość z powodu paskudnych i występujących w dużej ilości bugów. Nie będę ich tu opisywał, bo to klasyczny zestawik niedoróbek, ale też co najmniej o jedno oczko obniżający końcową ocenę gry. Kolejną drzazgą pod paznokciem jest przestarzała oprawa graficzna, efekt przekładania w nieskończoność premiery tej gry. Osobiście mi to nie przeszkadzało, ale w erze "fejbluf" i innych "dżejdempajrόf" esteci mogą szemrać. Od razu też ostrzegam - wysoki poziom trudności sprawia, że gra stanowi spore wyzwanie! Cthulhu F'htang! ☐

WERDYKT Mazziego

BETHESDA PRZYGODOWA

Jeden z najlepszych horrorów w historii Xboxa, który na długo pozostanie w mojej pamięci!

8

PLUSY | MINUSY

[illegible]

OCENY: [illegible] 1 GRACZ

UNITED COMPUTERS SERVICE
UCS

NOWY ADRES !!!

UNITED COMPUTERS SERVICE
WYSZYŃSKIEGO 12 94-042 ŁÓDŹ

(0-42) 689 87 87
E MAIL: UCS@UCS.W.PL

HURT - DETAL
WWW.UCS.W.PL
KUPNO - SPRZEDAŻ
RATY

SONY PlayStation,PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

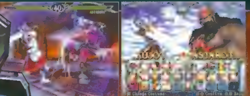
GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALCJE SIECI

CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !

SONY PSOne + modchip.
SONY PlayStation2 (v10).
SONY PlayStation2 (v10) + RIPPER3 (divx + mp3)
SONY MEMORY CARD 8MB
MS XBOX
MS XBOX + EVOX (chip + soft)
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB.
Wymiana głowicy opt czytnika DVD w Ps2 ..

[illegible] ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA, TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. [illegible] ZAPRASZAMY



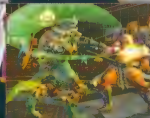
SOULCALIBUR III

SC2 po dłuższej eksploatacji ujawnił wiele niedoskonałości… Czy Namco poszło po rozum do głowy i odkupiło swoje przewiny?

Premiera kolejnej części [illegible] chwila, [illegible] bijatyk. Jest to swego rodzaju przełom, który określi nadchodzące lata pojedynków, nocnych nasiadówek i turniejów. Rzesze fanów na całym świecie stanowią jednak ogromną odpowiedzialność spoczywającą na barkach developera, a Namco nie zawsze było jej w stanie sprostać. Po słabym przyjęciu Tekkena 4, piątej części wyczekiwano niczym zbawienia mającego przywrócić serii dawny blask. Drugi Calibur nie zawiódł tak mocno, jednak stopniowo ujawniał swoje niedostatki, błędy i uchybienia, które również domagały się zmian na lepsze. Zmian, które pozwoliłyby na nowo cieszyć się walką w jej nieskalanej błędami postaci. Oto nadszedł czas próby... Soul Calibur III stał się faktem.

Zanim jednak przystąpimy do grania, trzeci SC tradycyjnie raczy nas doskonałej jakości intrem. Słyszałem już różne zdania na jego temat, niemniej jednak mnie bardzo przypadło do gustu, a to za sprawą poważnego klimatu i doskonałej ścieżki dźwiękowej. Teraz jeszcze tylko szybki wybór trybu i postaci, nerwowe oczekiwanie podczas loadingu, i wreszcie gramy!

Jak pewnie wiecie, najnowszy Calibur śmiga na silniku Tekkena 5. I to widać. Otoczenia są niezwykle szczegółowe, a ilość upakowanych w tle obiektów i niektóre efekty graficzne powodują, że gdy kamera po raz pierwszy przejeżdża nad polem walki, można mimowolnie pokiwać głową w podziwie dla kunsztu Namco. Jednak nie same polygony grają tu pierwsze skrzypce, lecz design. Jednym słowem - obłędny. Wiadomo, nie wszystkie areny to dzieła sztuki, lecz niektóre spokojnie można do owej kategorii zaklasyfikować - plansza na statku podczas burzy po prostu kosi wszystko, choć jest jeszcze wiele innych, które tylko nieznacznie ustępują jej pola. Jak więc widać, dziadek Plej jeszcze potrafi zaskoczyć, choć… Niestety, grze zdarza się konkretnie przyciąć i tym razem nie można już tego zrzucić na karb multisystemowego wydania, jak w przypadku drugiej części. Całość była optymalizowana pod PS2, lecz wiadomo – Calibur z racji mnogości efektów świetlnych jest mocno niestabilny, więc niejednokrotnie wyświetlanie dużej ilości rozbłysków kończy się czkawką. Minus, który da się bez większego bólu zaakceptować (choć pewien niesmak, jak zawsze, pozostanie). Bóle rekompensują nam jednak smaczki w postaci interaktywnych elementów tła, takich jak spadające obrazy czy piasek sypiący się po uderzeniach w ściany – niby nic wielkiego, a jednak wywołuje uśmiech na twarzy. Bardziej istotne są ulegające rozbiciu murki (niskie) lub ich bardziej solidna odmiana (niskie lub wysokie). Warto w tym miejscu wspomnieć o jakże ważnej nowości w systemie – wzorem Tekkena, najnowszy Calibur nie daje możliwości ucieczki po twardym lądowaniu na ścianach, co oczywiście przekłada się na gwarantowane zestawy. Uważam, że „dwójka" nie rozwijała tego patentu w należyty sposób, więc ową innowację przyjąłem pozytywnie. Nie jestem jednak w stanie powiedzieć, na ile spryt i pomysłowość Graczy uczyni z tego zbytnio przepakowany motyw – a biorąc pod uwagę młody wiek gry, okazać się może wiele… bardzo wiele. Aby jednak zamknąć temat aren, pozwolę sobie na kilka luźnych spostrzeżeń. Miejscówki są teraz bardziej symetryczne i ogólnie nieco mniejsze, niż w poprzedniej odsłonie (ponownie wpływ engine'u Tekkena). Przy nowym systemie ścian przekłada się to na jeszcze bardziej nerwową walkę na krawędziach areny (jeśli nie ring-out, to przykładowo



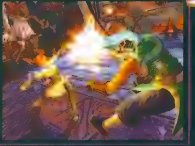
3 grosze speców

Soul Calibur 3 - nowy, śliczny, super szybki i efektowny! Gracze „obrażeni" na rozwiązania w systemie SC2 nareszcie mogą spać spokojnie - najnowsze dzieło Namco w wielu aspektach powraca do swych dreamcastowych korzeni. Momentami można nawet odnieść wrażenie, że gra stanowi swoisty sequel pierwszego Calibura, a to akurat liczy się na plus. Co do samych nowości: większość postaci znacznie przemodelowano (techniki i design), podobnie jak sam system (animacje ucieczek z rzutów, perfect GI, ściany pozwalające na trzaskanie konkretnych combosów) - jesteśmy zachwyceni! Oprawa AV również prezentuje się wyśmienicie, śmiało więc można powiedzieć, iż jest to najlepiej wykonana bijatyka na obecną generację konsol. Czy programistom udało się wyeliminować błędy poprzednika? O tym przekonamy się dopiero za jakiś czas... ☐
[AMER, SAB, MAC]

Ocena: 9+

▲ Rock wygląda [illegible] jak [illegible], ale [illegible] w drugim [illegible]!

▲ Walka z olbrzymim posągiem to tylko jedna z masy ciekawostek zaserwowanych w dodatkowych trybach.



■ Spadające obrazy w Valentine Mansion to ciekawy szczegół, jednak jakoś bardziej lubiłem jej odpowiednik z „dwójki”.

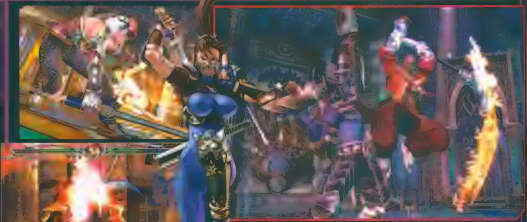
[illegible]liamy na murek i cierpimy srodze). Czy to dobrze? Cóż, zawsze będą zwolennicy „starych, dobrych rozwiązań”, aby jednak zbytnio nie marudzić zawczasu, zajmijmy się czymś przyjemniejszym – mianowicie zawodnikami.

Na temat trójki nowych postaci możecie poczytać więcej w stosownej ramce, dlatego nie będę się tutaj specjalnie rozwodził. Natomiast względem starej gwardii jest sporo do powiedzenia, gdyż kilka postaci przeszło diametralną metamorfozę, i to z Nightmare'em na czele! Chyba nikt nie spodziewał się, że to właśnie on zostanie poddany aż takim modyfikacjom. Ma to oczywiście uzasadnienie, gdyż Sieg wreszcie wyrwał się spod kontroli Soul Edge'a i to on jest spadkobiercą stylu Najta z „dwójki”. Wracając zaś do nowego „Koszmara”: zniknął słynny uppercut, podobnie jak większość postaw (została jedna, i to mocno przebudowana), a większość zagrań rycerza to albo kompletnie nowe ciosy, albo znacznie odmienione stare patenty. Tak więc Nightmare stał się zupełnie nowym killerem, który jednak doskonale kontynuuje klimat poprzednika dzięki mocarnym zagamiaczom i ogólnej potędze bijącej od każdego wymachu demonicznym ostrzem. Wprawdzie nie jestem pewien, czy większość osób podziela mój entuzjazm, lecz fani dwuręcznego miecza mają teraz dwie różne postaci do wyboru, co uważam za zmianę na lepsze. Jednak jeszcze bardziej cieszą mnie modyfikacje, jakim poddano moją ulubioną postać – Yunsunga. Jest to bowiem drugi zawodnik, którego trzeba się uczyć praktycznie od nowa! Wypadły prawie wszystkie wejścia do postaw, zaś standardowe niegdyś zagrania w większości nie nadają się już do częstego użytku. Za to nowości, które „złykał” Koreaniec są na tyle konkretne, że można wybaczyć większość strat – otrzymał on wreszcie porządne juggle, a jego techniki ekwilibrystyczne stanowią teraz większe zagrożenie, a nie tylko ucztę dla oka. Co się zaś tyczy reszty składu, to Namco moim skromnym zdaniem potraktowało go zbyt selektywnie, czy też może nawet niesprawiedliwie. Przede wszystkim przesadzono z odbieraniem postaciom starych zagrań, o czym wspomniałem już przy okazji Yuna. Przykładowo Raphael stracił połowę swych postaw, co diametralnie zmieniło jego grę na bliskim dystansie! Jasne, w zamian dostał nowe, dobre opcje, jednak tego rodzaju „cięcia” w arsenale w połączeniu ze zwiększeniem karalności jego niektórych podstawowych zagrań z pewnością nie ucieszą fanów tej postaci. Niezbyt zachwyceni będą też grający Astarothem, bo choć dostał on niezłe nowe rzuty (z powietrza, na schylonego, jak też z podłoża), to brak chociażby paru nowych machnięć toporkiem jest zdecydowanie nie na miejscu i można poczuć się oszukanym. Z pewnością zawód nie spotka za to wyznawców kapy stosowanej, czyli samuraja i pirata, gdyż Mitsurugi i Cervantes jak zwykle dostali totalnie zryte patenty, zwyczajowo wznosząc się na wyżyny absurdu (a myślałby kto, że już gorzej być nie może). I to jest właśnie logika Namco: nie ma to jak dopakować najsilniejszych, a średniaków osłabić tu i ówdzie, prawda? Smutne to, ale Namco w ogóle nie uczy się na swoich błędach… Ale o tym później, gdyż w tym miejscu biorą mnie nerwy i mógłbym powiedzieć parę słów za dużo. Dlatego lepiej zróbmy małą przerwę przed rundą drugą, omawiając w tym czasie ponownie sprawy lekkie i przyjemne, czyli sam wygląd zawodników.

A tu niestety kolejna zagwozdka, bo o ile design aren to czysty majstersztyk, tak niektóre stroje mocno zahaczają o kicz. Wygląd Yoshimitsu, drugi kostium Ivy, dziwkarskie buty Zasalamela (facet w kozakach za kolana!), Rock z twarzą mamuta, czy też młotek na głowie Astarotha to delikatnie mówiąc przesada i wątpię, by Gracze powitali je szczerym entuzjazmem. Raczej parsknięciem śmiechu. Mało tego, podstawowe kolory strojów są często tak daremne, że aż uporczywie nasuwa się myśl, czy Namco specjalnie nie zaserwowało takiego chłamu, żeby zmusić nas do skorzystania z opcji samodzielnego kolorowania zawodników (toteż całe szczęście, że taka opcja istnieje). Ogólnie rzecz biorąc, developer wykazał się większym wyczuciem tematu przy okazji części drugiej (choć oczywiście z małymi wyjątkami), bo tego rodzaju osobliwości raczej podchodzą pod kategorię żartów. No bo kto z Was zakrzyknie: „Nareszcie, koleś z głową mamuta! A jaka fajna trąba! I można pokolorować go na różowo!”. Pozwolicie, że powstrzymam się od dalszych komentarzy… Tak chyba będzie po prostu lepiej.

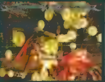
Wróćmy jednak do pozytywów, bowiem trzeba koniecznie powiedzieć, że najnowsza część Calibura czerpie garściami z najbardziej cenionej przez Graczy odsłony serii. Mam oczywiście na myśli pierwszego SC z konsoli Dreamcast, który wyrył się w pamięci fanów jako tytuł bezsprzecznie wyjątkowy. Powracają więc zbicia ciosów ze skosami oraz mnóstwo aren z tej odsłony! Zgadza się, wiele stage'ów to po prostu odświeżone plansze z „jedynki”, które w dalszym ciągu generują wspaniały klimat. Wracają też przy tej okazji przypisane im utwory muzyczne, jednak tutaj w paru przypadkach coś nie zagrało…I to dosłownie. Niestety, kilka aranżacji brzmi nieco uboższej od poprzedniczek, choć na szczęście rekompensują to znakomite nowe kawałki towarzyszące nam przy większości potyczek. Soundtrack ogólnie rzecz biorąc stoi na poziomie poprzedniej części, chociaż spotkałem się też opiniami, że jest o wiele lepszy. Jednak co by o nim nie mówić, z pewnością trzyma klimat i to jest najważniejsze.

■ Postacie tworzone w Character Creation potrafią być dość mocno rozbudowane, jednak Namco mogło spokojnie oddać niektóre ich ciosy zwykłym zawodnikom.

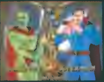


SC3 to jedna z ostatnich wielkich gier na PS2, jeśli chodzi o dorobek Namco. Wygląda bardzo konkretnie, pokazując, jak wiele jeszcze da się wycisnąć z czarnej skrzynki.

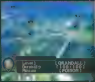
▲ SC3 jest jeszcze bardziej kolorowy, co mnie osobiście nie przeszkadza.



■ Latające monety w misji Coin Collector – na co jeszcze czekasz? Złap je wszystkie!



■ Tak się to kończy, jeśli da się ludziom zbyt wiele swobody.



■ Tryb Chronicles… Coś mi mówi że jest to nudny dodatek wrzucony do gry na siłę.

Zanim nastąpi podsumowanie, muszę jeszcze wspomnieć o masie dodatkowych trybów i popierdółek, jakie Namco udało się upakować w najnowszej odsłonie SC. Mamy więc tryb Story z beznadziejnie nudnymi wstawkami, arenę, na której walczymy w rozmaitych dziwnych misjach, tworzenie swych własnych postaci, które możemy rozwijać w trybie Chronicles (swego rodzaju realtime'owa strategia), oraz oczywiście sklepy, w których za nabity gold kupimy tonę extrasów i innego badziewia. No cudownie, niemniej jednak trzonem gry na zawsze pozostanie versus, a tu niestety zaczynają się schody… I to strome. Gracze niedzielni mogą w tym momencie z zadowoleniem zakończyć lekturę i z uśmiechem wystawić grze dziewiątkę z plusem. Albo nawet dziesięć, jeśli chcecie, bo gra nadal jest bardzo ładna, kolorowa i dynamiczna. Natomiast grający na poważnie już teraz łapią się za głowę i klną na testerów Namco. Spróbujmy jednak spojrzeć na sprawę całościowo...

A więc gra w dalszym ciągu dostarcza masę radości. Feeling pierwszego Calibura towarzyszy nam cały czas, a osiągnięto to dzięki powrotowi guard impactów na mid i low, które teraz wykonujemy skosami. Nowe perfect GI (czyli bardzo precyzyjne zbicie), które daje counter hita, to ciekawe i satysfakcjonujące rozwiązanie, podobnie jak szybkie wyrwania z rzutów. Rozsądny wydaje się też system stunów, gdyż pomimo że ciosy wchodzą wtedy na counterhicie, to z wyrywalnych stunów ucieka się łatwiej niż w „dwójce". Niewyrywalne natomiast są dość krótkie, toteż nie siedzą po nich wolniejsze power hity (chociaż w przypadku niektórych postaci to i tak żadne pocieszenie).

Jak dotąd wszystko jest więc dobrze, ale czas na mniej przyjemne wieści. Otóż wiadomo już teraz, że SC3 jest wyładowany bugami po sufit. I to dość poważnymi. Nie mam zamiaru się rozpisywać nad szczegółami, bo od tego będzie opis. Dość powiedzieć, że Mitsu dalej umie cancelować opóźnienie z ciosów, dalej działają patenty, które pozwalają blokować lub schylać się w momentach, kiedy postać teoretycznie nie powinna mieć tej możliwości. Dodajmy do tego standardowo słabą detekcję kolizji, gdy ciosy przenikają bądź np. trafiają kosmicznie za plecami. Szczytem wszystkiego jest natomiast bug, w którym postać po odbiciu od ściany potrafi latać w powietrzu do góry nogami, „normalnie" walcząc i rzucając przeciwnikiem… Po prostu porażka. I tą grę tworzył niby najlepszy team developerski Namco? To dlaczego pod ścianą można sadzić wioski za cały pasek? Dlaczego Setsuka może scancelować rzut w gwarantowaną wybitkę albo kolejny rzut, i tak do us**nej śmierci? Takich pytań jest wiele, bardzo wiele. Czy nadchodząca wersja PAL będzie na nie odpowiedzią? Mocno wątpię. Dlatego właśnie, pomimo wszystkich pozytywów, świetnej – bądź co bądź – grywalności oraz wielu naprawdę udanych patentów, Soul Calibur 3 nie zasługuje na ocenę „dziewięć". Namco natomiast zasługuje na totalną naganę, bo to jest niepoważne traktowanie Graczy i nie można na to przymykać oczu. Z drugiej strony, czy przeciętny użytkownik w ogóle skuma te patenty? Puenta jest zatem ta sama – i tak wszyscy będą grali, choć jedni klnąc, a drudzy z szyderczym uśmiechem na twarzy. Bo gra jest przecież mocna, w końcu to Soul Calibur. Tylko czy jesteśmy naprawdę w pełni z niego zadowoleni? Poważnie wątpię... ☐

Pomarudzę

Po SC3 nie oczekiwałem rewolucji, natomiast po cichu wierzyłem, że Namco postara się wyeliminować większość błędów, które niechlujnie zepsuły SC2. Niestety, tak się nie stało. Mało tego, do całego zestawu bzdur w systemie doszła zbugowana do granic możliwości ściana i trzy najbardziej paściarskie nowe postacie w całej historii bijatyk. Do tego dochodzi plastikowa, wręcz obrzydliwie kolorowa grafika i co najwyżej niezła ścieżka dźwiękowa. Gdyby nie cały ogrom grywalnych trybów dla jednego Gracza i nieskończenie wciągający VS, gra podzieliłaby losy trzech ostatnich Mortalów. A tak mamy kolejną świetną bitkę, może bez iskry, ale wciąż cholernie grywalną, w którą warto inwestować każdy stos siana! ☐ [mashter]

Ocena: 9-

Setsuka: Gejsza z parasolką wypada nieco podobnie do Mitsurugiego. A więc twardy i solidny styl bez zbędnych ozdobników, a do tego szybkość i konkretny damage z akcji. Dodajmy do tego niewidzialnego lowa z kontynuacją, akcje pokroju Akirowego Speda (szybkie, gwarantowane serie po trzy ciosy), czy też mocne rzuty, i już mamy mniej więcej nakreślony obraz tej groźnej zawodniczki. I o ile się dobrze orientuję, zabrało się za nią kilku naszych rodzimych wymiataczy, zatem postać już się przyjęła i zapewne będzie potężną bronią w rękach doświadczonego Gracza.

Tira: Tirówka ostatecznie wypadła niespodziewanie fajnie, chociaż dalej jest to cycata elfica z kołem ratunkowym. Jej ciosy „podkładała" gimnastyczka, toteż efekt jest dość ciekawy i może się podobać ze względu na oryginalność. Jest to oczywiście szybka i zwinna dziewka, z kilkoma postawami oraz niezłą mobilnością. Póki co ciężko powiedzieć, czy jest bardzo groźna, ale zakładałbym raczej, że tak. Jeśli więc ktoś lubi tego rodzaju klimaty, to prawdopodobnie będzie czerpał z gry Tirą całkiem sporo frajdy.

Zasalamel: Zakapturzony czarny mnich z kosą. I to w botkach… Tak ostra kombinacja wywołać może ogień z d**y lub chociaż skończyć się niestrawnością;). A mówiąc poważnie, murzyn daje radę i potrafi być mocno denerwujący. Jego kosa pozwala na [illegible] zaskoczenie przeciwnika, przed czym ciężko jest się bronić bez porządnego zapoznania z jego ciosami. A więc mamy np. pionowy cios z góry, a po nim szybkie podcięcie kosą na low - wybitka. Gość ogólnie wydaje się dość wszechstronny, gdyż jest zarówno silny, jak i szybki, w dodatku [illegible] rzuca, także z powietrza. Mówiąc krótko, potężny all-rounder.

WERDYKT Mutiego

NAMCO BIJATYKA

9 9 8

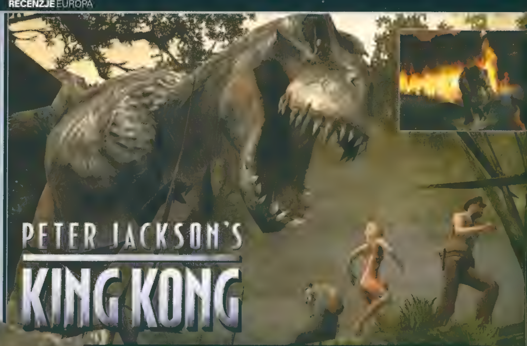
8+

To w dalszym ciągu świetna gra, jednak błędy powodują, że traci wiele ze swego uroku. Testerzy totalnie dali ciała, wstyd!

PLUSY	MINUSY
▲ system odbić	[illegible]
▲ metamorfozy niektórych zawodników	[illegible]
[illegible]	[illegible]

OCENY: KALI 9, QJ 9, COX 9, SEWI 8+, MAJK 9+, ZAX 8+, SOJER 9 1-2 GRACZY, MEMORY 298KB

Termin wydania wersji PAL - 18 listopad 2005.



PETER JACKSON'S
KING KONG

Gigantyzm - słowo doskonale opisujące specyfikę gry. Kong potrafi zabić gromadę tubylców jednym machnięciem włochatego łapska.

Do coraz częstszych związków między przemysłem filmowym a branżą elektronicznej rozrywki jesteśmy już przyzwyczajeni, twórcy jednak cały czas posuwają się dalej, sprawiając, że kół zębatych między filmem a grą obraca się coraz więcej. Kolejny krok w kierunku tego sprzężenia zrobili Peter Jackson i Michel Ancel. Reżysera trzech części "Władcy Pierścieni" zauroczyło, skądinąd wspaniałe, Beyond Good and Evil. Jak wspomina, spędził z tym tytułem 3 dni, a że wtedy przygotowywał się do kręcenia "King Konga", postanowił spotkać się z twórcą gry - Ancelem właśnie - i zaproponować mu stworzenie konsolowej produkcji z wielką małpą w roli głównej. W efekcie otrzymaliśmy najbardziej spójną i wierną filmowemu oryginałowi grę w historii, w dodatku w polskiej wersji językowej. Po kolei jednak.

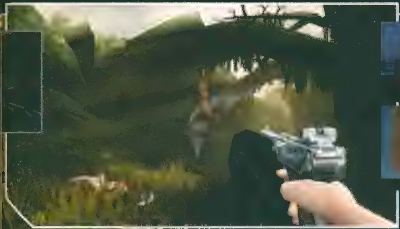
Ten pierwszy raz

O ile do tej pory gry na licencji były dopełnieniem treści kinowego obrazu, tudzież rozwijały jego wątki, w przypadku King Konga rzecz ma się zgoła inaczej. Tu nie ma naciąganych pobocznych questów, stworzonych na siłę zadań. Gra trzyma się filmowego skryptu jak to tylko możliwe. W zasadzie nie mam już potrzeby wybrania się do kina na seans z tworem Jacksona, bo wiem o nim wszystko. A tego efektu Ubisoft nie osiągnęło poprzez wrzucenie masy wstawek FMV (jest tylko krótkie intro oparte na ujęciach z filmu), lecz dzięki filmowemu przedstawieniu akcji. Każde wydarzenie i dramatyczny moment będziesz oglądał w ujęciu FPP, patrząc oczyma Jacka Driscolla (Adrien Brody). Scenarzysta ten trafia na Wyspę Czaszki wraz z Carlem Denhamem, który pod naciskiem producentów swojego filmu postanawia odnaleźć tu niezwykłe zwierzę, mogące uratować mu karierę i zapewnić zyski. Wraz z nimi przypływa między innymi Ann Darrow, aktorka, która widzi w filmie Denhama szansę na przekreślenie swej złej passy...

Nie trzeba znać filmu Jacksona, by wiedzieć, co będzie dalej. To właśnie klasyczny "King Kong" z 1933 roku obejrzany przez tego reżysera sprawił, że zajął się robieniem filmów. Historię wielkiej małpy zna każde dziecko, stąd swoisty "remake" ma oddziaływać przede wszystkim sugestywnością. A gra - dodatkowo realizmem. I szybko to odczujesz. W King Kongu nie uświadczysz paska energii, zdobiącego środek ekranu celownika czy widniejącego na ekranie symbolu broni wraz z ilością amunicji. Namiastkę HUD-a można sobie włączyć, ale... po co? Po wciśnięciu "kółka" bohater informuje nas, ile jeszcze nabojów mamy w zapasie. W realizmie gra posuwa się dalej. Broń i amunicja znajdują się w skrzynkach, które zrzucił w dżungli samolot, stąd część z nich wisi na spadochronach gdzieś na gałęziach (musimy je sobie sprowadzić na dół). Zapomnij też o noszeniu w plecaku całego arsenału. Jack może mieć tylko jedną broń palną. W dodatku wybór jest niewielki (cztery spluwy). Z pomocą przychodzą rozrzucone po dżungli kości i powbijane w ziemię oszczepy tubylców.

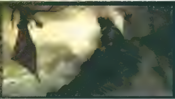
Wyspa Czaszki to wyjątkowo nieprzyjazne miejsce dla grupy filmowców. Początkowo nieprzyjazne we wręcz plażowy sposób, bo czymże jest niemrawy atak skorupiaków na klifach? Ale będzie trudniej, wierz mi. Coraz bardziej nerwowy oddech Jacka współgra z szybszym tętnem u Gracza, gdy ten rzuca włócznią w atakującego wściekle pterodaktyla, powstrzymuje kolbą strzelby velociraptora lub próbuje uratować towarzysza przygody przed owijającym się wokół niego stawonogiem. Nigdy nie zapomnisz momentu, gdy pierwszy raz stawisz czoła tyranozaurowi. To nie kolejny FPS, w którym opróżnisz dwa magazynki, a zwierz padnie

■ Jedna z "fatalities" Konga - rozdziewanie otworu gębowego metodą "im szerzej, tym lepiej". MOC!

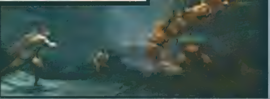


- Jack, mam złe przeczucia. Szkoda, że panna Darrow nie została na statku.

- Jack, przestraszyłeś nas.



► Panorama Wyspy [illegible] w piersiach. Architektura i design [illegible] niewątpliwie pierwsze próby.



Kolejny miesiąc, kolejna gra w polskiej wersji językowej. Bardzo dobra gra, bardzo dobry zwyczaj!

martwy. W King Kongu musisz wymanewrować stwora, by odciągnąć jego [illegible]. Gdy schowasz się za murem, T-Rex rozwali go machnięciem łapy. Strzelaniem tylko go rozwścieczysz, czemu towarzyszy kapitalny efekt "[illegible]" obrazu [illegible] najgroźniejszego z dinozaurów. Wspomniani przyjaciele wymagają opieki, ale też potrafią się odwdzięczyć. Raz oni osłaniają Ciebie, raz Ty ich, możesz zamienić się z nimi bronią, a np. Ann dostanie się do niedostępnego dla Ciebie miejsca i przestawi dźwignię umożliwiającą Ci przejście dalej. Niewiele będzie momentów, gdy będziesz się poruszać sam, bez czyjegokolwiek towarzystwa. Będą natomiast inne "momenty"...

Jesteś brzydki, włochaty i śmierdzi Ci z buzi

Nie żebym Ci uwłaczał, drogi Czytelniku, ale gdy poczujesz się właśnie taki, jak w śródtytule, gwarantuję, że z podniecenia będziesz skłonny pocałować mnie w sygnet, gdybym tylko takowy nosił. Na mniej więcej 1/4 gry (jak sobie obliczyłem) opuszczasz wątłe ciało Jacka, by objąć kontrolę nad królem dżungli, Kongiem. KA-PI-TA-LNE - tak mogę podsumować te sekwencje. Widok z FPP przeistacza się w TPP, a Ty niczym w Prince of Persia przesz przed siebie wykorzystując elementy otoczenia, wspinając się po bluszczu pokrywającym skały, przeskakując po gałęziach i wdrapując się na konary. Zręczność i uważne wybieranie półki skalnej nie ma tu jednak znaczenia. Ot, taki platformowy "arcade". Ewidentnie widać, że producent chciał obdarzyć te fragmenty gry potężnym ładunkiem widowiskowości - kamera nie jest przylepiona do pleców Konga, lecz praktycznie cały czas znajduje się w ruchu, ukazując jego wygibasy z przeróżnych ujęć. Również tych niewygodnych (z przodu, z dalekiej perspektywy), ale przymykam na to oko, bo na postronnych obserwatorach taka szalona jej praca robi ogromne wrażenie. Film raczej nie wywoła większego, wierz mi.

Z góry skazane na niepowodzenie próby zabicia T-Rexa można zrekompensować sobie łapami Konga. Małpa z dziecinną łatwością radzi sobie z pterodaktylami i mniejszymi dinozaurami. Wystarczy, że machnie łapą, jakby od niechcenia, a zwłoki gada fruną gdzieś na skałę. Większe wyzwanie stanowią duże ptaszyska i właśnie tyranozaury. Walki z nimi, przypominające nieco klimatem wiekowe Primal Rage, niosą ze sobą potężny ładunek mocy! Wprost namacalnie czuć zwierzęcą siłę, jaką obie istoty wkładają w starcie. Dashowanie połączone z wyprowadzanym ciosem wygląda niezwykle efektownie, podobnie jak ciśnięcie truchłem o glebę. Szybkie naciskanie "trójkąta" wprowadza króla dżungli w stan furii - uderza pięściami o klatkę piersiową, wydając charakterystyczny ryk, chwilę później kolorystykę otoczenia spowija tonacja sepii (żółta, mdła barwa), a każdy cios nagradzany jest efektownym zwolnieniem. Pokazowym zagraniem Konga jest jednak rozrywanie szczęk potwora, tudzież odrywanie skrzydła, swoiste fatality kończące walkę. Poweeer!

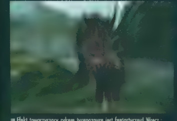
Twórcom należą się ogromne brawa za animację Konga. Świetnie oddali pewną niezgrabność, a jednocześnie grację, z jaką porusza się małpa, a także nieopisaną agresję przy zadawaniu razów. Na przeciwnym biegunie znajduje się rozbrajająca delikatność, z jaką bierze do łapy drobniutką Ann. Mistrzostwo świata! Dziewczyna, po początkowym przerażeniu, przekonuje się do włochatego stwora i pomaga mu w miarę swoich możliwości, choćby podpalając zagradzające drogę krzewy. Natomiast ostatnia misja... Nie napiszę ani słowa, by nie psuć Ci zabawy, ale wiedz, że stanowi ona prawdziwy pokaz kunsztu zespołu developerskiego, będąc jednocześnie swoistym hołdem złożonym twórcom filmowego klasyka z 1933 roku. Absolutny majstersztyk.

Raiden to King Kong

Postać King Konga jest już jednym z symboli kina. Małpa pojawiła się na ekranach w 1933 roku. Co prawda w filmie wszyscy określali ją mianem Kong, ale dzisiaj przywykliśmy do używania pełnego przydomku. Film był do tego stopnia popularny, że w tym samym roku wypuszczono sequel pt. "Syn King Konga". Małpie nie dano spocząć na laurach, w 1976 r. przygotowano remake z Jessicą Lange i Jeffem Bridgesem, a kilka lat później sequel "King Kong żyje" z Lindą Hamilton. Oczywiście za Konga wzięli się też Japończycy. I nie chodzi o Miyamoto i jego wersję małpy, ale o studio Toho i film "King Kong kontra Godzilla". Mistrz Hideo Kojima powiedział, że postać Raidena z MGS2 jest niczym Kong - wychowany z daleka od świata, zapędzony w róg i zmuszony przez złych ludzi do walki o życie. Natomiast Snake miał być w tym równaniu Godzillą. □ [dżujo]

Spoza kadru

Filmowe zacięcie King Konga ma jednak również negatywne konsekwencje. Pierwsza to swoiste szyny, na których poruszamy się praktycznie przez całą grę. Jesteś skazany na marsz jedną, jedyną drogą. Żadnych ukrytych lokacji, tajnych korytarzy - nic z tych rzeczy. Nie sposób się zgubić. W dodatku przez większość czasu gry jako Jack towarzyszy Ci któryś z kompanów, wystarczy zatem iść za nim. Zagadki logiczne występują w niewielkim natężeniu i sprowadzają się w zasadzie do dwóch zadań - odnalezienia źródła ognia lub brakującego elementu mechanizmu otwierającego drzwi. Ogień jest niezbędny, by spalić chaszcze zagradzające przejście. Niekiedy wystarczy strącić umiejscowioną gdzieś czarę, innym razem trzeba spenetrować okolicę, by znaleźć upragniony płomień. Dodam przy okazji, że włócznia



■ Efekt towarzyszący rykom tyranozaura jest fantastyczny! Wręcz drętwieją dłonie na padzie, gdy stwór otwiera szczękę...

Rzęsisty deszcz i mrok rozświetlany przez pociski siane z Tommy Guna. Jeśli myślisz, że automatem można zrobić tyranozaurowi jakąkolwiek krzywdę, jesteś w błędzie.

Jack i Kong, FPP i TPP. Jedna gra, dwa różne typy gameplayu. Słowo "grywalność" pasuje do obu.

z płonącym ostrzem robi przeciwnikom znacznie większą krzywdę. Wracając jednak do "szyn" - podobnie sprawa ma się z sekwencjami Konga. Prosto przed siebie, liniowo, bez patrzenia w tył, z minimalną dawką backtrackingu.

Lubię raz na jakiś czas zagrać w efektowną produkcję o niewielkim stopniu skomplikowania, co nie znaczy, że wszystkim musi się to podobać. Nie ma natomiast wątpliwości, że 8 godzin potrzebnych do skończenia gry nie stanowi pretekstu pozwalającego ze spokojnym sumieniem wyłożyć za grę 200 złotych. Twórcy zdawali sobie z tego sprawę i wyposażyli King Konga w solidną sekcję bonusową. Solidną, a jednocześnie zmuszającą, by raz jeszcze przejść przez dżunglę. Tym razem na punkty, których odpowiednia ilość odblokowuje dodatki. Swoje konto wzbogacamy zabijając przeciwników, natomiast ujemną wartość powoduje każda śmierć, odniesiona rana, a nawet wystrzelona kula. Fajna sprawa. Na stronie internetowej gry znajduje się ranking (w chwili, gdy pisałem recenzję, jeszcze nie działał), na którym będzie można zamieszczać swoje wyniki. Co zaś się tyczy bonusów, rozwiązano je w fajny sposób - zamiast standardowych galerii, mamy coś w stylu "muzeum", w którym oglądamy prace speców od efektów specjalnych. Inne dodatki to np. wywiad z Peterem Jacksonem i blur graficzny o nazwie "stary film".

Miło zobaczyć w takim tytule polskie litery. Brawa dla ekipy lokalizacyjnej!

Panie, a jak to wygląda?

Wyspa Czaszki atakuje sugestywnością nie tylko w kwestii wykonania (o tym za chwilę), ale i obowiązujących w niej praw. Ubisoft uwzględniło realia łańcucha pokarmowego, nie zdziw się więc, gdy przedzierając się przez skaliste pagórki natkniesz się na dwa walczące ze sobą dinozaury, które nawet nie zwrócą na Ciebie uwagi. Niektóre stwory, głównie pterodaktyle, lubują się w wyżeraniu wnętrzności martwej ofiary. Zamiast więc wybijać cały zastęp mieszkańców wyspy, często warto zabić tylko jednego, a jego zwłoki odwrócą od nas uwagę reszty. Bardzo dobrze zrealizowana sprawa.

Oprawa graficzna to bajka z gatunku "lewy prosty". Pierwszej klasy jakość tekstur wrzuca pytanie: dlaczego? Dlaczego do tej pory żadna gra na PS2 nie miała obiektów wyglądających w taki sposób? Ubisoft wpakował w King Konga ogromne bogactwo efektów. Zacinający deszcz podczas burzy z piorunami wygląda świetnie, a oglądany z wysokiej skały ocean ze spienionymi bałwanami rozpryskującymi o klify to najładniej wykonany akwen, jaki kiedykolwiek widziałem w grze. W kontekście wspomnianych wcześniej "szyn", jakimi prowadzi nas gra, potężne wrażenie robi jedna z niewielu otwartych lokacji. Lokacja jak lokacja, ale przeogromne brontozaury, między których nogami przemykamy, sprawiają, że czujemy się malutcy. Monumentalny - taki właśnie jest King Kong. Wspomniana scena wyjaśnia jednocześnie, dlaczego nie znajdziemy tu więcej tak dużych lokacji. Otóż wyjątkowo nieznośna jest animacja, przycinając nikczemnie. Niestety, również w mniej obciążających konsolę miejscach. Estetów będą też drażnić znikające w mgnieniu oka ciała przeciwników. Jeśli jesteś fanem któregokolwiek z aktorów występujących filmie (i z wyjątkiem Brody'ego stanowiących - nie oszukujmy się - drugi garnitur hollywoodzkich gwiazd), ucieszy Cię wiadomość, że bohaterowie w grze jak żywo ich przypominają. Podłożyli również głosy, choć te akurat średnio do mnie przemawiają, są wyprane z emocji, miałkie. Nie trafia też do mnie muzyka wykonywana przez orkiestrę i jakoś nie potrafię w tej chwili choćby zanucić melodii z gry. Bywa. Pochwalić należy CD Projekt, który wersję King Konga na PS2 obdarzył polską wersją kinową (czyli wszystkie napisy są w naszym rodzimym języku, kwestie mówione pozostały w oryginale). Tłumaczenie jest świetnej jakości (inna sprawa, że ekipa lokalizacyjna zbyt wiele pracy nie miała) i nie sposób się do czegoś doczepić.

Ubisoft dostarczyło fantastyczny kawałek softu, z doskonałym klimatem, ciekawymi pomysłami i filmowością, stanowiącą najistotniejszą cechę gry. Do wyższej oceny trochę zabrakło - gra jest krótka, nie stanowi większego wyzwania, a całość zabawy opiera się na skryptach (przeciwnicy atakują z tych samych miejsc, nie ma żadnego elementu zaskoczenia przy przechodzeniu gry po raz drugi). Wspaniała przygoda, tyle że zbyt wyreżyserowana. Nomen omen. ☐

Zapomnijcie o Aeris, Tidusie i Yordzie - oto mamy najbardziej wzruszającą scenę w historii gier wideo;)!

Film (mało)interaktywny

King Kong od samego [illegible] najbardziej kompletnym i [illegible] scenariusz, lokacje i postacie, [illegible] audio - świetne udźwiękowienie w DD 5.1), ale co najważniejsze niezwykle filmowy jest sam gameplay. Widok FPP [illegible] HUD niespotykana interakcja z resztą [illegible] tak ścisłej integracji z filmowym [illegible] bowiem rażąca nieliniowość i z [illegible] Kong też jakby odrobinkę roczarowuje. [sentinel]

Ocena: 8-

WERDYKT Kasa

UBISOFT	PRZYG	STRZE
9	7	8

8+

Jeśli masz odpowiedni telewizor i stosowny zestaw głośników, sąsiedzi dostaną zawału. Widowisko pierwszej klasy!

▲ filmowy klimat!	▼ krótka
▲ dwa typy gameplayu	▼ liniowa
▲ ciekawe pomysły i rozwiązania	▼ problemy

OCENY:

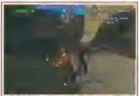
1GRACZ, MEMORY 41 2KB

Gra zlokalizowana w wersji na PlayStation 2.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Nowy Tony jest lepszy od ostatnich wybryków spod znaku Jackass (THUG), ale... Zmęczyła mnie ta seria. Dlatego pojadę ciut subiektywnie. A co!

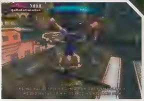
Napisać tu o Jaworze to polecieć w komercję. Pojadę więc alternatywnie. Będzie o dzielnicowym Soplu, którego przydzielono mieszkańcom pewnego osiedla, bo coś często ginęły im rowery. Sopel był mały, kudłaty i miał gumową pałkę. Nie był nikomu potrzebny, bo dobrze wiedziano kto kradnie i że co najwyżej można mu dmuchnąć, a nie odzyskać własność. Ale Sopel był, bo być musiał. Tak wychodziło z obliczeń, obywatelskiej poprawności i fusów z herbaty. Podobnie ma się sprawa z Tony Hawk's American Wasteland. Siódma odsłona Jastrzębia po prostu być musi. Nieważne, że tak naprawdę nie wiadomo dla kogo. Dla wyjadaczy jest za prosta, za krótka, a spory jej wycinek to prowadzenie za rękę, uczenie się wszystkiego od początku. Z kolei nowicjusze powinni wbić się w skejterską przygodę od trzeciej części gry - najbardziej chwytliwej, przystępnej i spójnej. Siódemka ma kilka patentów, ale... jest dla wszystkich i dla nikogo. Jak dzielnicowy Sopel.



■ Zejdź z deski, rzuć ją przed siebie (by na niej efektownie naskoczyć) albo [illegible]

Pierwsza nowość to wielkie, rozległe, niczym nieskrępowane Los Angeles. Stop. Wróć. Rozległe owszem, ale pozamykane dość szczelnie. Kolejne obszary zostają otwarte po wykonaniu szeregu zdań. OK, normalka. Ale wystarczy dorzucić fakt, że połączono je dość wąskimi tunelami, mało ciekawymi, jeśli chodzi o możliwość czesania trików. To w nich konsola doczytuje dane mającej się zaraz wyłonić miejscówki (ewentualnie podczas jazdy autobusem). Czyli taka swoista, interaktywna plansza loadingu. Rozległy, jednolity teren jest więc rzeczą umowną, choć nie można zaprzeczyć, że jest. Niestety, czasem bywa na nim dość... hmmm... przestronnie. Brakuje większego natężenia detali. W oczy wbija się powtarzany efekt (ten sam kolor/faktura tekstur, identyczna trawa itd.). Dobrze, że schemat miejscami potrafią rozbić indywidualne obiekty, jak zaparkowany wóz z wysięgnikiem, odstawiona wieża czy mocniej architektonicznie połamana hacjenda. Pojawiają się więc widoki znane z rzeczywistego LA - chociażby aleja Hollywood, bogata dzielnica Beverly Hills, brudne, pełne pozabijanych dechami domków slumsy czy kiczowate kasyno (że łyknięte z Tony'ego z wersji PSP, to już inna para butów). Coś się nawet w nich dzieje, można tradycyjnie podczepić się pod śmigające fury, pozaczepiać pijaków, ale... Jak na taki teren nie ma uczucia dużego natężenia ruchu, miasto jest co najwyżej "półżywe". Dobrze natomiast, że część zadań prowadzi do zmian w otoczeniu - coś się przewraca, doprowadzasz do akcji policjantów, zadymy na ulicy i takich tam. Tylko powtórzę jeszcze raz - brak od razu dostępnych manuali, revertów, wlepek, specyficznych transferów i innych znanych już wcześniej trików naprawdę irytuje. Naukę ich rozciągnięto na kilka kolejno odblokowywanych miejscówek. I tu pojawia się moje skromne pytanie: po jaką cholerę? To już przecież siódma odsłona gry!

Jawor oddał rower (komercha, komercha - nie ma przed nią ucieczki!). Można więc śmigać na nogach, desce albo BMX-ie. Wybór swobodny. I, o dziwo, model jazdy na dwóch kołach znacząco się różni. Sprzęt ma inny ciężar, triki kręcisz przy pomocy prawego analoga i w ogóle odstawiasz całkiem przyjemny, rowerowy balet (wyginanie w powietrzu, balansowanie na ziemi, odbijanie się od ścian itd.). Udany dodatek. Oprócz niego tradycyjnie pojawia się cała masa bonusów w postaci klecenia swojego triku, parku, graffiti, tworzenia skatera, trybu multiplayer itd. Część z nich nawet fajnie wpisano w fabularny scenariusz (na początku musisz kupić inne ciuchy i zmienić uczesanie, bo trafiasz do LA jako wiejski głupek).



SCORE: 6240
SWITCH

I to chyba właśnie ogólna bolączka Tony Hawk's American Wasteland. Gra ma kilka udanych motywów, całkiem wciągający scenariusz, ale brak jej jakiegoś mocniejszego uderzenia "w środku", solidnej, hardcore'owej esencji. Z jednej strony fajnie, że nagle może rozpętać się burza z piorunami, albo Gracza zaskoczy mglisty poranek, z drugiej układ miejscówek (parkingi, restauracje, balkony) to małe de javu serii. Ciężko mi więc całość ocenić. THAW nie jest zły, ba!, nowicjusze mogą być zachwyceni, ale... Jeśli jesteś obeznany z realiami "Jastrzębia", wystarczy 5 intensywnych godzin i główny tryb pęka. Bywa naprawdę prosto. Seria niby zyskuje jakieś świeższe pomysły, ale ja zwyczajnie jestem ciut znużony... ☐

▲ Sklep, fryzjer [illegible]. Tylko solarium zabrakło

WERDYKT Myszaqa

ACTIVISION SPORTOWA

8 8 7

7+

Niby nowy, podciągnięty Tony, ale... Dla kogo tak naprawdę jest ta siódma część?

PLUSY	MINUSY
▲ rower	▼ za prosta
▲ połączone levele	▼ za krótka
▲ scenariusz	▼ schematy

OCENY: [illegible] 1-2 GRACZY, 2-8 GRACZY (ONLINE), MEMORY 120KB

Heroes of the Pacific

Młodych chłopców o zapędach militarnych można podzielić zasadniczo na dwie grupy: tych, którzy chcą zostać marynarzami oraz zadeklarowanych pilotów. Owszem, gdzieniegdzie znaleźć można jeszcze czołgistów, ale to raczej mało istotny odłam, na który nikt nie zwraca specjalnej uwagi, bo trzymają się z boku i wali od nich kiszoną kapustą. Tak to się przedstawia w latach dziecięcych, bo i tak, koniec końców, zdecydowana większość trafia do piechoty albo też zdobywa sprawność "[illegible]mulanta" - różnymi metodami: od "zdrowotnych", aż po k[illegible]we próby zrobienia z siebie wariata. DAJCIE MI HEŁM! DAJCIE MI KARABIN! DAJCIE GRANATY! JA CHCĘ DO WOJSKA! Spokojnie, żołnierzu, nie jesteś przed komisją. Trzymaj [illegible] i posłuchaj: teraz będziesz Asem. Bohaterem Pacyfiku. [illegible]kuj za to Codemasters.

A jest za co dziękować! Jesteś Asem, więc nie będziemy się tu czarować, jeno wyłożymy kawę na ławę: Heroes Of The Pacific nie tylko deklasuje słynne skądinąd Secret Weapons Over Normandy, ale jest zdecydowanie najlepszą na konsolach "strzelaniną symulacyjną II Wojny Światowej". Jak sugeruje tytuł, akcja rozgrywa się na Pacyfiku, skupiając się na konflikcie pomiędzy USA i Japonią. Główny tryb gry stawia Cię więc przed zadaniem wypełnienia 26 misji rozgrywanych na przestrzeni dziesięciu słynnych "kampanii" opartych o bardzo smakowite historyczne batalie - przyjdzie Ci bronić Pearl Harbor, weźmiesz udział w bitwie o Midway, zrzucisz niejedną bombkę nad Guadalcanal oraz przystąpisz do słynnej, krwawej operacji zdobycia wyspy Iwo Jima. Na odblokowanie czeka aż 36 samolotów, z których większość można upgrade'ować do coraz lepszych wersji, a które to zostały podzielone na 4 zasadnicze i odmienne klasy: myśliwce, torpedowce, bombowce nurkujące i klasyczne. Ładnie się to zapowiada, czyż nie? To dodajmy do tego naprawdę sympatycznie oddaną fizykę i bardzo umiejętne wybalansowanie między realizmem a czystą przyjemnością. Największą jednak siłę HoP stanowi rozmach i ogromna dynamika czekających na Ciebie misji - bardzo zróżnicowanych, warto nadmienić. Niejednokrotnie stoi przed Tobą jednocześnie kilka celów do wypełnienia (tak głównych, jak i dodatkowych - np. strącenie 50 samolotów), a wiedz, że w powietrzu panuje wprost fantastyczna zadyma. W hasłach reklamujących grę podawano "ponad 150 samolotów na ekranie" - aż tak dużo to może nie ma, ale faktycznie, w powietrzu batalie toczą całe eskadry (sam latasz w towarzystwie skrzydłowych), a do tego dochodzą nieustannie wykonywane operacje wojsk lądowych, czy też całych flot statków. Naprawdę ma się wrażenie uczestnictwa w operacjach na dużą skalę, a do kompletu dochodzi całkiem zręczne AI - przeciwnicy (szczególnie asy) nie stanowią łatwych celów, walczą o zdobycie wysokości, czy też ładnie się rozpraszają, gdy np. zaatakujesz formację próbującą strącić Twoje transportowce, to z trójki napastników odłączy się jeden, góra dwóch pilotów, by ściągnąć na siebie ogień. Przepiękny chaos i wojna jak się patrzy, Pearl Harbor jak marzenie, bombardowanie nurkujące podkręcane charakterystycznie "filmowym" rykiem - to, w połączeniu z zawsze płynną animacją i generalnie bardzo dobrymi wrażeniami wizualnymi, gwarantuje wspaniałe wrażenia płynące z rozgrywki.

A multiplayer? Nie pogadasz: jest dostępny split-screen [illegible] PS2 animacja zaczyna nie wyrabiać), połączenie LAN, [illegible] tryb online do 8 graczy dostępny na obu konsolach. [illegible] standardowymi sposobami rozgrywki warto tu zwrócić [illegible] na tryb "Scratch one flat-top", w którym każda z drużyn [illegible] lotniskowcu, a cel jest jasny - zatopić statek przeciwnika, chroniąc własny, co wiąże się m.in. z koniecznością zapewnienia eskorty torpedowcom. Z wad HoP można wymienić konieczność czasem nieco zbyt kurczowego trzymania się głównych celów, brak możliwości własnoręcznego skonfigurowania klawiszy (i tylko 2 opcje konfiguracyjne do wyboru), czy też nieco lamersko brzmiący głos Twojego pilota. Brakuje też zróżnicowanych kokpitów (są tylko uniwersalne dla danej klasy samolotu), a muzyka czasem potrafi bardziej drażnić, niż ładnie komponować się z tłem. Do tego co jakiś czas dostrzec można jakiegoś denerwującego buga, jak np. w misji ze zdobywaniem wyspy Taroa (Marshall Islands - jakby były problemy, to służę pomocą). Na szczęście nic szczególnie uciążliwego czy przykrego, nic, co by wyraźnie psuło frajdę płynącą z obcowania z tym tytułem. Polecam! □

Pearl Harbor to ściema?

Do dzisiaj mówi się otwarcie, że Amerykanie mogli zapobiec atakowi na Pearl Harbor. Prezydent Roosevelt rzekomo o wszystkim wiedział. Ofensywy na Pearl Harbor nie uprzedzono dlatego, by opinia publiczna - oburzona atakiem na Stany Zjednoczone - zgodziła się na przystąpienie kraju do wojny. Kilka poszlak potwierdza tę teorię. USA dostało raporty wywiadu amerykańskiego i brytyjskiego o mobilizacji floty Japonii. Część dowództwa floty USA myślała, że rozmowy pokojowe z Japonią nadal trwają (a skończyły się kilka dni przed atakiem). Teoria nigdy nie została potwierdzona. □ [dżujo]

WERDYKT Kaliego

8 7 8

8-

Zdecydowanie najlepsza "strzelanina symulacyjna" osadzona w czasach II Wojny Światowej

PLUSY	MINUSY
▲ piękna zadyma w powietrzu	▼ walki tylko na Pacyfiku
▲ zróżnicowane zadania i dobre bitwy	▼ uniwersalne kokpity
▲ wrażenia i fizyka	▼ czasem bugi/glitche

OCENY: [illegible] 1-2 GRACZY, 1-8 GRACZY (ONLINE), MEMORY 26KB

Wolę Ace Combat

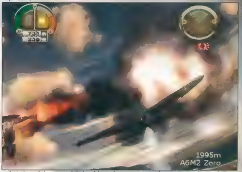
Znacznie bardziej kręci mnie klimat powietrznych batalii z Ace Combat, niż bitwy II WŚ, jednak fani historycznych walk nad Pearl Harbor czy Midway z pewnością nie zawiodą się na HotP. Według mnie źle wyważono sprawę z prędkością - zbyt szybko można bardzo zwolnić, po czym wypruć do przodu niczym torpeda. Do tego bardzo łatwo o przeciążenie silnika (z ang. „stall"). Realizm? Hm, sprawa sporna. Otoczenie z niskiego pułapu prezentuje się lepiej, niż w Ace Combat, jednak do fotorealistycznych widoczków z dużych wysokości, do których przyzwyczaiła nas seria AC, HotP daleko. Zresztą cała oprawa AV jest po prostu dobra - nie ma się czym podniecać (przynajmniej w wersji na PS2). □ [playman]

Ocena: 7

▲ Samoloty ślicznie wybuchają, rozpadają się na kawałki

Kto rządził w powietrzu?

Nie da się [illegible] mocarstwo p[illegible] samolotu myśliw[illegible] był oczywiście Mes[illegible] najgroźniejszą zaś bronią powietrzną [illegible] samoloty Spitfire (kilkanaście wersji, najpop[illegible] Mk VIII). "Rekinem powietrza" u Amerykanów był P-51 Mustang, którego nemezis stanowiły kolejne wersje słynnego Mitsubishi A6M "Zero", chyba najbardziej zwrotnego myśliwca II Wojny Światowej. A ten jeden jedyny? Cóż, ja bym postawił na niemieckie Focke-Wulfy, ostatnie modele serii Fw190, które pojawiły się pod sam koniec wojny. □ [Kali]



▲ Czyż nie wygląda to uroczo? Niebo zdobione dymem, ogniem i oślepiającym ostrzałem artylerii przeciwlotniczej - wrażenia są wspaniałe!

Wallace & Gromit THE COURSE OF THE WERE-RABBIT

■ Tak wygląda hodowane przez Gromita warzywo. Należy dbać o to, by było mu ciepło i mokro

■ ... a wszystkie niezbędne do tego przedmioty kupimy w sklepie

Bohaterowie "Wściekłych gaci" nie cieszą się w Polsce dużą popularnością, a szkoda - specyficzny humor daje radę.

Przez kina przewinął się pierwszy pełnometrażowy film o przygodach wynalazcy i amatora serów Wallace'a i jego bystrego psiaka Gromita, pora więc na growa adaptację. Plastelinowych bohaterów, ulepionych dłońmi Nicka Parka mieliśmy już okazję oglądać na konsolach przy okazji Wallace & Gromit in Project Zoo, ale myliłby się ten, kto sądziłby, że otrzymamy standardowy sequel. Curse of the Were-Rabbit to produkcja z zupełnie innymi założeniami, znacznie ciekawsza, bardziej grywalna - po prostu pod każdym względem lepsza.

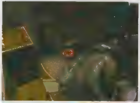
W oczy rzuca się przede wszystkim swoboda otwartego świata, której uświadczymy po jakimś czasie (to ważne, bo początek może zniechęcić). Miasteczko nie jest może specjalnie duże, ale składa się z kilku obszarów, m.in. rynku, portu czy boiska piłkarskiego. Dzięki temu rozwiązaniu gra nie narzuca nam kolejności wykonywania zadań. Nie do wszystkich lokacji mamy dostęp od razu, część odblokowuje się po zebraniu określonej ilości kart (dostajemy je za wykonane zlecenia). Misji jest mnóstwo i, co najważniejsze, są zróżnicowane. Dzielą się przy tym na dwa typy. Pierwszy polega na złapaniu danej liczby królików w określonym czasie - bohaterowie są wyposażeni w ręczne "zasysacze", mogą też zaganiać szkodniki do specjalnych wylotów w ziemi. Sprawa nie jest bynajmniej łatwa, bo zwierzęta chowają się w przeróżnych miejscach i nie raz przyjdzie solidnie pogłówkować, w jaki sposób dorwać delikwenta. Na drugi typ zadań składają się wszystkie te, w którym królików nie ma.). Jest więc strzelanie rzutów karnych na bramkę, toczenie beczek do wyznaczonych punktów, skakanie na piłce, zabawa rytmiczna polegająca na wciskaniu kolejnych przycisków, odnajdywanie butelek z wodą święconą itp. Nudzić się nie można, tym bardziej

że programiści podzielili grę na sekcję "dzienną" i "nocną". Zmiana pory nie odbywa się jednak naturalnie, ale poprzez wciśnięcie specjalnego przycisku. Część doby wpływa na dostępne questy, w dodatku nocą można napotkać wrogo nastawione zwierzęto-łaki. Zabawę urozmaicają dodatkowo różne gadżety, które odkrywamy wraz z rozwojem gry (m.in. śrubokręt służący do otwierania zamków a la Sam Fisher, czy też parasol umożliwiający unoszenie się w powietrzu), a także opieka nad kabaczkiem hodowanym przez Gromita na Konkurs Gigantycznych Warzyw. Roślinę musimy podlewać, regulować temperaturę otoczenia, puszczać muzykę, a nawet zmieniać wystrój szklarni poprzez wymianę tapet i dywanu. Jeśli widziałeś film, zapewne skojarzyłeś kilka wymienionych elementów z analogicznymi scenami z "Klątwy królika". Gra trzyma się kinowego obrazu dość ściśle, ale dokłada też sporo od siebie. Cieszą zwłaszcza dodatkowe scenki przerywnikowe (choć mogłoby być ich więcej) i możliwość kierowania Balcerem – komentarze tego gościa są po prostu zabójcze!

Nie wahałbym się nad przyznaniem grze mocnej "ósemki", gdyby nie szereg rażących wad. Po pierwsze - tragiczna wprost kamera. Blokuje się w dziwnych miejscach, utrudnia orientację w terenie, a prawdziwe szopki wyczynia przy grze w dwie osoby - gdy jedna postać znika z ekranu... to znika na dobre. Trzeba manewrować na ślepo, bo perspektywa ani myśli pokazać okolicę z większej wysokości czy w jakikolwiek sposób ułatwić nawigację. Tragedia. Druga rzecz - kolizje obiektów. Rażą zwłaszcza przy nieudanych próbach skoku czy przy poruszaniu się na gumowej piłce. Trzecia sprawa to przycinająca animacja i ogólne średniactwo graficzne.

Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit to zaskakująco świeże podejście do tematu. Gra zapewne utonie w przedświątecznym zalewie hiciorów, ale mam szczerą nadzieję, że sprawdzą ją przynajmniej fani plastusiowych lepianek Nicka Parka. Dodam jeszcze, iż zaliczenie produkcji Frontier Development na 100% to minimum 20 godzin gry, zatem sporo. Mimo wszystko trudno odżałować programistyczne wpadki - mogło być znacznie lepiej, bo potencjał ku temu był ☐

PS. Wystawiłem ocenę "7"



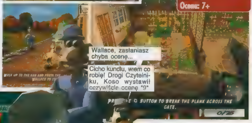
◄ Jeden ze zdobywanych w trakcie gry przedmiotów - służący do "przefruwania" sporych odległości paraso

(Nie) tylko dla fanów

Gra po raz kolejny udowadnia, iż świetnie sprawdzająca się w przypadku kinowych produkcji stylizacja potrafi w trakcie adaptacji na potrzeby gry stracić sporo na uroku. Szczęśliwie animacja i dizajn postaci, a także charakterystyczna atmosfera oraz specyficzny humor potrafią przyciągnąć przed ekran nie tylko miłośników kinowego obrazu. W&G zaskakująco dobrze sprawdza się w roli nietypowego platformera, zapewniając solidną dawkę rozrywki, na dobrą sprawę nie wnosząc jednak wiele do gatunku. Tytuł wart polecenia w szczególności hardcore'owym wielbicielom kinowych wersji oraz najmłodszym Graczom. ☐

[ontinel]

Ocena: 7+


WALK UP TO THE VAN AND PRESS THE ... WALLACE TO ...
Wallace, zasłaniasz chyba ocenę...
Cicho kundlu, wiem co robię! Drogi Czytelniku, Koso wystawił oczywiście ocenę "9"
PRESS THE O BUTTON TO BREAK THE PLANK ACROSS THE GATE.
0/25

WERDYKT Kosa

KONAMI PLATFORMÓWKA

6 7 7

Znacznie ciekawsza i bardziej rozbudowana od poprzedniczki. Masa świetnej zabawy.

PLUSY	MINUSY
▲ ilość zadań i ich urozmaicenie	▼ praca kamery
▲ względna swoboda	▼ kolizje obiektów
▲ gadżety, hodowanie roślinki	▼ framerate

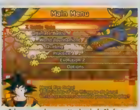
OCENY: 1-2 GRACZY, MEMORY 324KB

Klątwa tłumacza

Ekipa tłumacząca "plastelinowy" film Parka na język polski pierwszą z gaf walnęła już na wstępie. Słowo "were-rabbit", zbitkę angielskich wyrazów oznaczających wilkołaka i królika, przetłumaczono zwyczajnie jako "królik", co sprawia, że polski tytuł "WiG: Klątwa królika" jest zupełnie pozbawiony sensu. W dodatku wciśnięto do brytyjskiego humoru żarty w rodzimym stylu, stąd pseudośmieszne imię "zreformowanego" królika - Balcer. W dodatku wiele świetnych dowcipów przy tworzeniu dubbingu pominięto, zatem polska ekipa tłumaczy ma u mnie gratisową chłostę. [koso]

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI

Może już nie trzeba odprawiać modłów typu "od kolejnych dragon balli uchowaj nas, Panie", ale ten sequel naprawdę nie jest niczym zachwycającym.

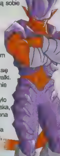


Heya! I'm Goku! There's lots of fun things to do here! Which game mode would you like to play?

▲ Goku zaprasza do gry w różnych trybach. Dla fanów serii z pewnością wielką atrakcją będzie "Z Battle Gate"

Tak się pechowo dla nowego DBZ złożyło, że recenzja ponownie przypadła mojej osobie. A nie zaliczam się do ludzi, którzy na wydźwięk "smoczych jaj" - o przepraszam, znów mnie poniosło, miało być "na wydźwięk smoczych kul" - rzucają wszystko na bok, zachwycając się tym, że po prostu mogą sobie poszpilać w DBZ. Dla mnie gra musi być po prostu dobra, niezależnie od tego, na jakiej licencji bazuje. I muszę też przyznać, że za taki tytuł uważam ostatniego Dragon Balla. Czy więc sequel znów mnie miło zaskoczył? No, nie do końca

DBZ Budokai Tenkaichi opracował inny developer, całkiem nieźle znany na rynku i słynny choćby ze swoich wrestlingów - grupa Spike. Z tego względu gra prezentuje się nieco odmiennie od poprzednika, wliczając w to system walki. Tym razem kamera tak jakby śledzi naszego bohatera, a nie ukazuje batalii w standardowym widoku z boku, co miało podkreślić efektowność walk, a koniec końców zmniejszyło ich klarowność. Walka stała się nie tylko bardziej efekciarska, ale też bardziej uproszczona. Jednocześnie jest nastawiona na defensywę i grę z kontry, a to dzięki odpowiedniemu zastosowaniu teleportów (timing) oraz dashy. Lepiej została rozwiązana za to kwestia upgrade'owania postaci (piguły), fanatycy serii dopatrzą się też znacznie większej ilości smaczków: od ponad 50 znanych postaci począwszy, na trybie "Z Battle Gate" skończywszy. Można w nim wziąć udział w wielu słynnych bitwach znanych z serialu, które dodatkowo urozmaicone są dodatkowymi zadaniami i sposobami na wykończenie przeciwnika (np. pokonać rywala za pomocą konkretnej techniki). Graficznie nic nie poszło do przodu, co oznacza, że nadal mamy przyzwoitą, bardzo kolorową grafikę balansującą pomiędzy cel-shadingiem (postacie), a pełnym 3D (plansze), oprawioną praktycznie tą samą otoczką muzyczną. Cóż więcej pisać - ot, kolejny DBZ, ale tym razem bez większych miłych zaskoczeń. Tytuł przeznaczony przede wszystkim dla największych maniaków tej serii, bo każdy "rozsądny maniak" pozostanie przy ostatniej części, szczędząc sobie wydatków. Sorry maniacy, przyznanie wyższej oceny DBZBT byłoby pogwałceniem zasad systemu wystawiania ocen obowiązującego w PE. □



Mogło być lepiej

Byłem zachwycony Budokaiem 3 i miałem nadzieję, że nowy Dragon Ball będzie jeszcze lepszy. Przeliczyłem się. Zmieniono styl gry (TPP - trochę utrudnia to widoczność w czasie walki), sterowanie też uległo zmianie (może się wydawać, że brakuje palców, żeby to wszystko ogarnąć). Na plus można zaliczyć, że gra jest jeszcze bardziej rozbudowana od poprzedniej części, a i sekretów tu nie brakuje. Grafika została lekko podciągnięta, animacja też (wszystko jest płynniutkie), zostało natomiast to cholerne japońskie rzępolenie na gitarach. Tylko ten chaos, nad którym nie potrafię zapanować. Ocena podniesiona o jedno oczko, ponieważ jestem fanem Smoczych Kulek. □ [Cox]

Ocena: 7

WERDYKT Kaliego

6

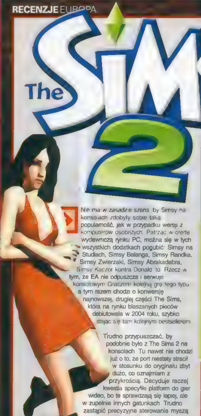
▲ ogromna ilość postaci	▼ przeszkadzająca kamera
▲ system rozwoju postaci	▼ mało nowości

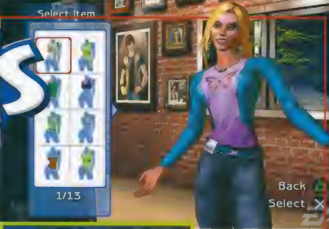
OCENY:

1-2 GRACZY, MEMORY 178KB

ARCADE
WWW.ARCADE.COM.PL
TEL. 0 600-715-025
TEL. (22) 409-38-81
ARCADE@ARCADE.COM.PL
CAŁODOBOWY SKLEP INTERNETOWY
WYSYŁKA CAŁY KRAJ
SKUP SPRZEDAŻ SERWIS
OD 279
75
89
TEL.
49
29
OD 399

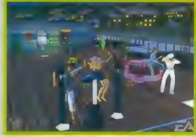
The Sims 2



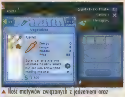


Nie ma w zasadzie szans, by Simsy na konsolach zdobyły sobie taką popularność, jak w przypadku wersji z komputerów osobistych. Patrząc w ofertę wydawniczą rynku PC, można się w tych wszystkich dodatkach pogubić: Simsy na Studiach, Simsy Balanga, Simsy Randka, Simsy Zwierzaki, Simsy Abrakadabra, Simsy Kaczor kontra Donald itd. Rzecz w tym, że EA nie odpuszcza i serwuje konsolowym Graczom kolejną grę tego typu, a tym razem chodzi o konwersję najnowszej, drugiej części The Sims, która na rynku blaszanych pieców debiutowała w 2004 roku, szybko stając się tam kolejnym bestsellerem.

Trudno przypuszczać, by podobnie było z The Sims 2 na konsolach. Tu nawet nie chodzi już o to, że port niestety stracił w stosunku do oryginału zbyt dużo, co oznajmiam z przykrością. Decyduje raczej kwestia specyfiki platform do gier wideo, bo te sprawdzają się lepiej, ale w zupełnie innych gatunkach. Trudno zastąpić precyzyjne sterowanie myszą choćby nie wiem jak intuicyjną kontrolą z poziomu pada. Dostaliśmy tutaj, co jest nowością, dwa różne rodzaje sterowania: jedno klasyczne, tak jak w poprzednich edycjach Simsów na konsolach, czyli poruszanie strzałką za pomocą lewego analoga i poprzez wciśnięcie przycisku wskazanie miejsca, do którego nasz podopieczny ma się udać. Drugie pozwala nam poruszać się już normalnie Simem (też lewy analog). Dwa główne tryby, czyli Story i Freeplay, różnią się w zasadzie szczegółami. Ten pierwszy ma w tym przypadku nieco mylącą nazwę, ponieważ wcale już nie bazuje - do czego na konsolach przywykliśmy - na szeregu kolejnych konkretnych misji do wykonania. Po stworzeniu własnego Sima, a możliwości kreatora są ogromne, bijące wersję pecetową, wskazujemy cechy jego charakteru, np. czy ma być nieśmiały, pewny siebie, leniwy, a może pracowity itd. Zdecydowanie najważniejszą sprawą jest natomiast określenie celów życiowych stworzonego Sima, najsilniejszej motywacji dla niego, choćby bogactwa, romansów, popularności i paru innych. Kwestia połączenia z cechami charakteru odgrywa o tyle istotną rolę, że później decydować będzie o powodzeniu kontrolowanej postaci w wielu życiowych aspektach, przełoży się również na pragnienia i obawy naszego Sima.



Sporo rozmaitych nowych urządzeń to mocna strona The Sims 2. Ale te nie podbiją grywalności.



Ilość motywów związanych z jedzeniem oraz gotowaniem przyprawia o... ból brzucha.

Sporo tu nawiązań do poprzednich części - każdy fan serii szybko się odnajdzie.

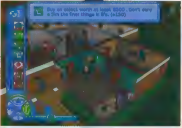
Spełnienie celów życiowych naszego Sima zależy właśnie głównie od tego, czego pragnie i czego się obawia. Dla prostego przykładu: kontrolowana przez nas postać jest pracowita z charakteru, marzy jej się kariera zawodowa. Kierujemy więc jej poczynaniami tak, by zaspokoić pragnienia naszego Sima w temacie pracy, czyniąc go przez to szczęśliwym. Dzięki temu zgarniane są tzw. punkty aspiracji, których zdobywanie stało się głównym zadaniem w trybie Story. Dzięki nim odkrywamy kolejne lokacje możliwe do odwiedzenia, zgarniając tam z kolei nowe przedmioty i pchając akcję do przodu. Innymi słowy, koniec z misjami na zasadzie "wykonaj to i tamto". A przedmiotów, różnego rodzaju, sklasyfikowanych w wielu kategoriach, przygotowano całą masę. Szczególnego bzika developer ma w temacie AGD i gotowania: kuchenki, piecyki, mikrofale, dziesiątki garnków, roboty kuchenne, miksery itd. Mało tego, przygotowując jedzenie można kombinować z różnymi składnikami, tworząc produkty z kategorii afrodyzjaków czy też tych dodających energii (efekt kulinarnych eksperymentów jest ujęty łącznie w pięciu różnych kategoriach). Tryb Freestyle różni się jedynie tym, iż tam stworzyć można więcej niż jednego Sima, lokując później całą rodzinkę w jednej z czterech dostępnych lokacji, z opcją stworzenia od podstaw własnego domu (edytor też niczego sobie).

W czym więc problem, dlaczego The Sims 2 na konsolach nie dorównuje wersji z PC? Grafika w niższej rozdzielczości, dostosowanej do odbiorników TV, wyraźnie mniej szczegółowa, nie tak ostra. Słabsza precyzja sterowania. Wreszcie AI pozostałych Simów. W wersji blaszakowej interakcje pomiędzy nimi są na o niebo wyższym poziomie, podczas gdy tutaj wszystko skupia się w zasadzie wokół sterowanej przez nas postaci. I robi się trochę nudno, kiedy cała zabawa sprowadzona zostaje do przemieszczania się z jednego punktu do drugiego, zaspokajaniu powtarzających się pragnień, odblokowywaniu kolejnych lokacji - i tak w kółko. Spodziewałem się większych fajerwerków. ☐

SIMulacja

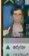
Po pierwszym kontakcie z oficjalnym sequelem Sims'ów poczułem się dosłownie przytłoczony ogromem możliwości. Owszem, już masa add-on'ów do części pierwszej oferowała w tej materii niemało, niemniej to co wyczyniać możemy w najnowszej odsłonie daleko wykracza poza schemat: stwórz sobie Sima, nadaj mu osobowość i [illegible] karierę. Oczywiście autorzy zaimplementowali mechanizmy ułatwiające i upraszczające rozgrywkę. [sentinel]

Ocena: 8-



Buy an object worth at least $500. Don't deny a Sim the finer things in life. (+150)

WERDYKT Shivy



EA · INNA

7 7 8

7+

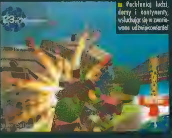
Druga część konsolowych Simsów nie wnosi wiele nowego do rozgrywki. Głośny tytuł (PC) to nie wszystko.

PLUSY	MINUSY
▲ edytor postaci	▼ kiepskie multi (co-op, split)
▲ rozbudowanie	▼ schematyzm rozgrywki
▲ fajne animacje	▼ przeciętna konwersja

OCENY: 1-2 GRACZY, MEMORY 1591KB

We♥Katamari™

"Najbardziej nowatorska gra na aktualnej generacji konsol" - ten krzykliwy slogan idealnie oddaje charakter Katamari Damacy (recenzja w PE#87), które z miejsca stało się bestsellerem w Japonii i USA. W Europie gra, niestety, nigdy nie została wydana. Namco, pod presją fanów, wymusiło na Keicie Takahasim (twórcy gry) stworzenie sequelu turlania kuli. Poznajcie, tfu!, pokochajcie Katamari!



■ Pochłaniaj ludzi, domy i kontynenty, wsłuchując się w zwariowane udźwiękowienie!

Król Kosmosu, po tym jak jego syn w pierwszej części gry dostarczył potrzebne Katamari, stał się światowej sławy gwiazdą. Teraz fani z całego globu domagają się utworzenia nowego systemu gwiezdnego, a Król, nie chcąc zawieść miłośników, ponownie wysługuje się synem. Reguły zabawy nie uległy zmianie - nadal turlamy kulę, która, przyczepiając do siebie wszelkie napotkane przedmioty, staje się coraz większa, a im jest większa, tym większe rzeczy może do siebie przyklejać. Geniusz tkwi w prostocie! Początkowo, mając kulę wielkości 5 cm, przyklejasz jedynie pinezki, gwoździe, gumki i inne małe przedmioty. Znajdujący się obok stołek wydaje Ci się rozmiarów ogromnego wieżowca. Rośniesz i absorbujesz już większe przedmioty, w tym komórki, szklanki i inne pantofle. W końcu zgarniasz także wspomniany stołek, potem telewizor, lodówkę i nagle myślisz, że jesteś już panem świata. Po 20 minutach lepisz rowery, ludzi, samochody, domy, wyspy, a na końcu nawet kontynenty czy planety. Wtedy właśnie zdajesz sobie sprawę, w jak ogromnym byłeś błędzie. (...) Wiem, toczenie kuli śmieci brzmi prostacko i beznadziejnie, jednak wierzcie mi - kierowanie i obserwowanie ewolucji Katamari sprawia tak ogromną frajdę, że błyskawicznie wciągnie Was do swojego świata na długie godziny! Oprócz nowych poziomów, zadań i przedmiotów, dorzucono parę ciekawych atrakcji (lepienie gigantycznego bałwana, "karmienie" zawodnika sumo itd.), jednak wszystko skupia się na tym samym - lepieniu określonej wielkości Katamari w określonym czasie (tym razem także pod wodą). Tryb dla 2 Graczy, który w KD został wrzucony jakby na siłę, nabrał rumieńców, choć do szczytu marzeń sporo mu brakuje. Możemy walczyć z kolegą na splicie (kto ulepi większe Katamari), ale także zagrać w kooperacji. Pomysł jak najbardziej trafiony, gorzej jednak z realizacją. Wszystko rozbija się o nowatorskie sterowanie, które, choć w singlu sprawdza się znakomicie, tak w przypadku kooperacji stało się niejako gwoździem do trumny (jedną gałką sterujesz Ty, a drugą Twój kumpel - lepicie razem).

Oprawa wizualna jest dość niekonwencjonalna, ale przy tym niezwykle funkcjonalna. Nie uświadczysz tu przepychu efektów graficznych czy tysięcy poligonów wpakowanych w obiekty. Śmiem nawet twierdzić, że grafika jest całkiem prosta, nawet komiksowa - ale właśnie w tym tkwi jej urok i power! Na [illegible] tego cały świat tętni życiem, a przy tym mieni się w przyjaznych barwach. Ogromną zaletą WLK jest jej oprawa dźwiękowa. Dziwna, nie do sklasyfikowania, japońska... Ale, do licha, ponownie niezwykle oryginalna!

Miłośnicy Katamari Damacy mogą postrzegać sequel jako swoisty mission-pack. Mają do tego prawo. Jeżeli jednak nie grałeś w KD i odważysz się uruchomić We Love Katamari, to możesz być pewny, że skończysz jako jeden ze składników tej specyficznej kuli. Zostaniesz wciągnięty. A wtedy do oceny końcowej możesz śmiało dodać jedno "oczko". ☐

P.S. Wersja PAL pojawi się w I kwartale 2006.

Kulasta

Choć Namco od początku nie ukrywało, że We Love Katamari nie wniesie do zabawy wiele nowego, sequel jednej z najoryginalniejszych gier na PS2 był dla mnie pewniakiem. Autorzy nie pokusili się o urozmaicenie zabawy (dodatkowe tryby to raczej ciekawostka, choć stanowią dobre dopełnienie całości), skupili się za to na wyciśnięciu wszystkich soków z głównego trybu. I to wciąż się sprawdza! Grafika urzeka prostotą (to celowy zabieg), zachwyca muzyka i abstrakcyjny klimat, cieszy bardzo nietypowe sterowanie (używamy jednocześnie obu analogów). Zmiany? Oczywiście, choć to raczej kosmetyka. Jedna z gier, które wypada znać. ☐ (kilu)

Ocena: 8+

WERDYKT Playmana

NAMCO		LOGICZNA
7	9	8

PLUSY	MINUSY
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

7+

OCENY: SENTINEL 8 ZAX 9

1-2 GRACZY, MEMORY 87KB

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

ROBSON

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

- KONSOLE NOWE I UŻYWANE
- AKCESORIA
- GRY [illegible]
- SERWIS [illegible]
- NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
- RATY 0%
- GWARANCJA [illegible]

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY [illegible]

(22) 436 19 66

od 399 PLN gry od 29,-

od 1190 PLN gry od 149,-

od 249 PLN gry od 29,-

od 399 PLN gry od 49,-

od 399 PLN gry od 29,-

od 849 PLN gry od 89,-

od 249 PLN gry od 49,-

od 149 PLN gry od 49,-

[illegible]

e-mail: robson@robson.pl

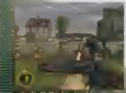
Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15

BEZ SMS-ÓW

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD

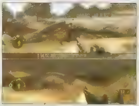
Pierwsza część BiA zapowiadała się na bezsprzeczny hit. I to hit dużego kalibru, wnioskując po masie zawartych tam świeżych rozwiązań, odwzorowaniu realiów historycznych oraz filmowo poprowadzonej fabule. Tak się jednak nie stało... Co więcej, według oficjalnych źródeł gra nie sprzedała się jakoś rewelacyjnie, zaś większość znanych przeze mnie Graczy wyrażała się o niej jeśli nie negatywnie, to przynajmniej bez przesadnego entuzjazmu. Do dziś trudno mi zrozumieć, dlaczego.

Od razu powiem, że jeśli nie spodobał się Wam pierwszy BIA, to „dwójkę" możecie sobie darować. Sedno rozgrywki praktycznie się nie zmieniło i tylko ktoś, kogo kręci taki sposób prowadzenia walki, dostrzeże szereg nowych smaczków w postaci broni, ciekawszych terenów oraz zachowań przeciwników. Otóż właśnie - naziści nie siedzą już jak mysz pod miotłą, lecz, oflankowani, wycofują się do kolejnej osłony. Zdarza im się też, choć rzadziej, zachodzić z boku pierącą z jednego miejsca drużynę Gracza. Miotają też granaty – wprawdzie również rzadko, lecz to akurat dobrze, gdyż niestety nasi ludzi nie są na tyle rozgarnięci, aby samodzielnie rozproszyć się w obliczu nagłego zagrożenia. I tu natrafiamy na kolejny feler, gdyż AI naszych podkomendnych znacząco odbiega od dobrego poziomu z części pierwszej - praktycznie ciągle ktoś się gubi, blokuje, wybiega na otwartą przestrzeń i łyka strzały, przez co po jakimś czasie kompletnie przestaje nas ruszać fakt, że ktoś zginął („fajnie, oddział zajmuje mniej miejsca, to może następnym razem zmieści się za osłoną"). Szwankuje też mocno detekcja trafień. Niejeden raz nazista wystawia łeb nad murek, a mimo to nie możemy go zdjąć - bardzo irytująca sprawa .


Karabin FG 42 to fajny kawałek sprzętu - można siać full serią, jednak znacznie lepiej jest wypluwać po dwa, lub trzy celne pociski... Śmierć gwarantowana.

[illegible] właśnie uważam, że jest to tytuł skierowany przede wszystkim do entuzjastów części [illegible], którzy prawdopodobnie przełkną powyższe zgrzyty (co czasami, przyznaję, łatwe nie jest) i dadzą ponownie wciągnąć się w wir wojennej zawieruchy. A ten wkręca mocno, gdyż dzieje się więcej i ciekawiej. Co najważniejsze, znacznie bardziej urozmaicono tereny - nie kręcimy się już tylko po farmach, polach i wsiach, lecz zdarzy się nam też prowadzić walki w małych aglomeracjach, co dodaje grze uroku. W dalszym ciągu dominuje zieleń, jednakże tym razem rzeźba terenu jest znacznie ciekawsza, co oczywiście przenosi się na bardziej naturalny feeling oraz więcej możliwości taktycznych. Niemiaszki, oprócz nowych algorytmów działania, popisują się też cięższą artylerią, a mianowicie działem kalibru 88. - oj, zdarzy [illegible] wam przekląć ten wynalazek, gwarantuję.

Nadspodziewanie szybki sequel BIA nieco rozczarowuje. Błędami, brakiem nowych rozwiązań, framerate'em... Mogło być lepiej, ale zagrać i tak warto.



Pojawiło się też rzecz jasna kilka sztuk nowego uzbrojenia - pistolet maszynowy "Grease Gun" (celniejszy niż Thompson, toteż fajny na średnim dystansie) oraz karabin niemieckich spadochroniarzy FG 42 (w dwóch wersjach - z lunetą bądź bez), który jest dość wszechstronny i celny, lecz ma ostrego kopa.

Generalnie gra stała się nieco trudniejsza. Ciężko powiedzieć, jaki udział ma w tym głupota naszych ludzi, jednak dość szybko trzeba będzie zacząć się spinać, żeby wykonać zadania utrzymując początkowy stan oddziału. Ciekawszy teren pozwala na bardziej rozbudowane manewry, jednak zagrożenia pojawiają się w trudniejszych konfiguracjach, więc i decyzje są trudne, podobnie jak ich realizacja. Misje znacznie „urosły", a zdrówka nie ma jak regenerować, co wprowadza też aspekt "kondycyjny". Na koniec wspomnę jeszcze o stosunkowo rzadkich checkpointach i sporej ilości wrogich czołgów, i mamy tym samym całkowity obraz poziomu trudności, który zsumowany z błędami AI i detekcją trafień wypada ostro. Jednakże prawdziwych entuzjastów owe wpadki nie powinny zniechęcić, gdyż całościowe doświadczenie jest i tak mocno pozytywne... Choć cały czas czuje się, że mogło być znacznie lepiej.

No i część fabularna – to właśnie ona dostała największego kopa w stosunku do części pierwszej. Gearbox Software jeszcze zręczniej opowiada swoją historię, budując wspaniały klimat i wojenny feeling. Spory udział ma w tym znacznie bogatsze tło muzyczne, zaś jeśli chodzi o wizualia, to poprawa jakości tekstur odbyła się kosztem framerate'u – gra czasem ostro przycina, co fajne nie jest, zaręczam.

Podsumowując, fani „jedynki" powinni bawić się całkiem nieźle. Zmian nie określiłbym mianem czystej kosmetyki, jednak cały czas towarzyszy nam nieodparte wrażenie, że wiele rzeczy można było bardziej dopracować. Niby jest dodatkowy tryb Skirmish (pojedyncze potyczki) oraz lepszy multiplayer, ale chyba wszyscy liczyliśmy na coś więcej. Więc może następnym razem? Szczerze na to liczę.. ☐

Z krwawicy powstały?

Cieszy doszlifowana niemalże do perfekcji oprawa (tak audio, jak i video) oraz usprawnione AI (a jednak!), niemniej poza kilkoma dodatkowymi trybami garstką nowych broni oraz możliwości (okazyjne dowodzenie pojazdami), EIB nie wyróżnia się niczym szczególnym na tle swego prekursora. Wydaje się, że autorzy wpadli we własne sidła, opierając rozgrywkę na prostym i nie pozostawiającym pola do manewrów schemacie, który - pomimo świetnego zbalansowania rozgrywki (grywalność/realizm) oraz bezkonkurencyjnego klimatu - potrafi z czasem znużyć. Wciąż świetny, pod wieloma względami lepszy od poprzednika, acz nazbyt popadający w schematy tytuł, z którym konkurować jest w stanie chyba tylko Call of Duty 2. ☐ [sentinel]

Ocena: 8

101 Dywizja Powietrzno-Desantowa

Obie części Brothers in Arms skupiają się na losach 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej i trzeba przyznać, że oddział ten ma ciekawą historię. Został utworzony 12 sierpnia 1942 r. w Luizjanie. 101 była jednostką zupełnie nową, nie odnoszącą się w żaden sposób do wcześniejszych formacji Armii USA. Podczas przemówienia do swoich żołnierzy gen. William C. Lee powiedział - "Naszą odznaką jest orzeł amerykański. To dumny ptak, który niszczy swoich przeciwników niczym cios z niebios. My będziemy tacy sami" 101 była integralną częścią planu Overlord (czyli otwarcia drugiego frontu w Europie). Brała udział w operacji "Market Garden" oraz w Bitwie o Ardeny. Po wojnie część żołnierzy zostało zdemobilizowana. Nowi ludzie, szkoleni przez weteranów, walczyli w wojnie w Wietnamie. Dywizja brała udział w operacji "Pustynna Burza" oraz w operacjach humanitarnych na Haiti i w Bośni. Ostatnio 101 walczyła w Iraku, w Mosulu. ☐ [dziuje]

WERDYKT Muttiego

UBISOFT STRZELANINA

8 8 8

7+

Nie do końca udany produkt, jednak powinien zadowolić fanów.

PLUSY	MINUSY
▲ nowe AI przeciwników	▼ AI podkomendnych
▲ ciekawsze tereny działań	▼ niewiele zmian jak na sequel
▲ nowe bronie dłuższe misje	▼ drażniące niedoróbki

OCENY: [illegible] 1-2 GRACZY, 1-4 GRACZY (XBOX LIVE, SYSTEM LINK)

Dostępna jest również wersja na PS2.

▲ Zadbano o bardziej urozmaicone uzbrojenie.

Pila

CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE

Medal of Honor kaputt!

Przed Wami najlepsza strzelanka w wojennych klimatach. Co prawda to nadal wojna oparta na skryptach, ale nie jest tragicznie. Autorzy położyli nacisk na stworzenie więzi między Graczem a oddziałem piechoty. Udało się zarówno to, jak i cała reżyseria kolejnych kampanii. Nie ma miejsca na monotonię i wyśrubowany poziom trudności bez checkpointów (vide MoH). Rozczarowują momenty, kiedy zostajemy zatrzymani przez niewidzialną ścianę, jednak tak dobra oprawa graficzna skutecznie nam to wynagradza. W pewnym momencie aż czuć piekący w oczy piasek algierskiej pustyni. Zagrajcie, bo na aktualne konsole nie będzie już nic lepszego w tym gatunku. □ [dżujo]

Ocena: 8+

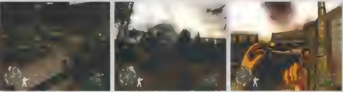
Druga Wojna Światowa. Powaga, krew i piach na twarzy? Jasne, ale też np. operacja na Krecie, gdzie pracownicy brytyjskiego szpitala pod ostrzałem Niemców (niecelnym przez godzinę) sami wysadzili swoją wieżę nadawczą! Udali, że Szkopy w końcu trafiły w ów strategiczny punkt, a ci odjechali (nie chodziło im o cywili). Z kolei na Sycylii Amerykanie podprowadzili hitlerowcom czołg, zamontowali w nim głośnik, dali jakiś jankeski przebój i na biegu wpuścili do ich obozu. Niestety, w Call of Duty 2: Big Red One z czołgu to co najwyżej grzmotniesz w jakieś afrykańskie ruiny. Te się zawalą i pogrzebią stanowisko wrogiej artylerii. Tyle finezji. Reszta to wojenne piekło.

Chaos, dobrze opracowany dym, samoloty typu Stuka przecinające niebo. Moje pierwsze wrażenia z frontu. Cały czas coś tu eksploduje, ktoś biega, przez drogę przewala się ciężki sprzęt, słupy ziemi strzelają w powietrze. Umiera się w tłoku, ołów wysyła głośno i niespecjalnie dokładnie. Totalne przeciwieństwo Sniper Elite (recka miesiąc temu).. A jednak obie gry mają potężną, wspólną podstawę. Tę samą intensywność klimatu. Tę samą sugestywność otoczenia. Podobnego potwora Drugiej Wojny Światowej zamykającego się nad Tobą w miażdżącym uścisku. Poczujesz go szybko - od pierwszych zbombardowanych uliczek, płonących wnętrz, od pierwszego zacinającego deszczu... Chyba nigdzie jeszcze nie wykorzystano lepiej mocy skryptowanych zdarzeń. Przedarcie się przez małe, francuskie miasteczko otwierające grę ma power porównywalny z desantem na plażę Omaha. Głośniki przez całą misję nie przestają szaleć (eksplozje, wizgi pocisków, krzyki, pogłos - rewelacja!), a Ty ruszasz z małym oddziałem... Dynamika maksymalna. Czołgi po bokach, fale nadciągających ludzi gdzieś z tyłu, trawa i gruzy pod nogami.. A później przychodzi czas na brodzenie w wodzie, zmaganie się ze śniegiem czy wbijanie twarzy w piasek. Rozmach siada tylko w sekcjach wewnątrz zamkniętych pomieszczeń, gdzie rozgrywka jedzie tradycyjnym torem. Po prostu zwykłe prucie ołowiem po pokojach nie ma w sobie takiego magnesu. Trochę w tym też winy średniego AI wrogów.

Nie wydasz ani jednej komendy, a mimo to scenariusz pozwoli Ci działać w drużynie, często równolegle z innymi jednostkami. Będziesz osłaniać saperów rozbrajających miny, przeprowadzać wieloosobowe rajdy, osaczać ciężki sprzęt stacjonujący (misje we Włoszech rządzą). Raz złapiesz snajperkę, by stworzyć kumplom pole manewru, raz chwycisz za pancerfaust. Podlegający Ci szeregowcy zareagują na Twoje zachowanie . Podchodząc do jakiegoś obiektu, wybijając wszystkich kolezków na danym terenie, czy np. podkładając ładunek, dasz im sygnał do adekwatnego ruchu. Akcja pędzi więc zawodowo. Dla miłośników jeszcze większej zbiorówki przygotowano natomiast multiplayer (do 16 graczy przez Net). Szkoda, że nie ma split-screenu, bo w takim wypadku miltiplayer w wersji GC po prostu nie istnieje... Ale co zrobić. Grunt, że fabularny scenariusz wciąga jak diabli. W pewnym momencie zasiądziesz za sterami czołgu, co daje już totalną wyżywkę. Maszyna ma odpowiedni ciężar, majestatycznie pokonuje kolejne pagórki.

Czerwona jedynka

Wielka Czerwona Jedynka to już żywa legenda Armii USA. Pierwsza Dywizja Piechoty (bo taka jest jej oficjalna nazwa) została utworzona w maju 1917 r. i wysłana później do Francji. Przydomek dywizji pochodzi od ich naszywki (sprawdź foto). Podczas II Wojny światowej "Jedynka" przeszła od Afryki ("Operacja Torch"), przez Sycylię ("Operacja Huski"), aż do lądowania w Normandii i zdobycia Linii Zygfryda. Po wojnie "Jedynka" brała udział w wojnie koreańskiej, wietnamskiej oraz w obu konfliktach w Zatoce Perskiej. Ich oficjalne motto to "Służba przede wszystkim" (Duty First - co ma sens w świetle tytułu gry). Z kolei nieoficjalne hasło brzmi: "Żadne straty nie są za duże". □ [dżujo]



■ Das ist ajne flugcojg! On lata, bomben rzuca, a potem spada. Wy myslec, że wy go strącac, ja? A nam po prostu benzinen z rzepak dowiezc. Ekologiszen!

■ Czy to zasypana piachem Afryka, czy mroźne Niemcy - tereny walki mają klimat!

Przemieszczając się formacją kilku takich stalowych bydlaków można naprawdę sporo namieszać.

Developer postanowił bieganie z buta urozmaicić na wiele sposobów. Trafisz na obsługę przeciwpancernego działa, wymiatanie z dżipa, statku, a nawet wbicie się na stanowisko strzelniczego w bombowcu B24. We wszystkich przypadkach nie ma mowy o zmianie jakości grafy czy odrębnym designie. Jest spójnie. Zresztą w ogóle oprawa Big Red One zdecydowanie błyszczy. Bardzo sugestywne, żywe tekstury (Xbox Xboxem, ale nawet na PS2 jest na co popatrzeć). Duże, naturalnie animowane modele postaci. Do tego iście filmowa reżyseria zdarzeń, świetna, adekwatna do szerokości geograficznej architektura i kilka smaczków na dokładkę (mocny efekt bliskiego tąpnięcia jakiegoś ładunku - aż Cię przewracał). Ja zrobiłem pokaz znajomym nieobeznanym z konsolami, jakie to wojenne filmy produkują na "te śmieszne pudełka". Wszyscy oniemieli. Wszyscy chcieli zagrać. Tym bardziej, że wrzucono tu sporo dokumentalnych filmików. Inna sprawa, że 13 misji to nie jest jakiś ogrom i trochę ocenę podkręciłem. Ale co mi tam. To naprawdę powalający kawałek Wojny! □

WERDYKT Myszaqa

ACTIVISION STRZELANINA

8 8 8

8+

Intensywna, najbardziej masowa wojna na tej generacji konsol. Najlepsze, filmowe motywy.

PLUSY	MINUSY
▲ masa wydarzeń	▼ czasem framerate (PS2)
▲ różnorodność misji	▼ brak multiplayera (GC)
▲ klimat	▼ średnie AI wrogów

OCENY: [illegible] 1GRACZ, 2-16 GRACZY ONLINE,MEMORY 42KB

RATCHET GLADIATOR

Cała seria Ratchet jest zjawiskiem interesującym, czymś czego w historii gier w takiej formie jak dotąd nie było. Pierwsze dwa tytuły spokojnie można umieścić w ramach gatunku platformer, chociaż z jego, jak ja to mówię - "czystością", wypada już polemizować. Wydana przed rokiem trzecia część poszła za to zdecydowanie w stronę strzelaniny, gdzie akcja koncentrowała się przede wszystkim na eksterminacji wroga. Producent ubrał jednak wszystko jeszcze w konwencję platformówki, z klasycznym podziałem na poziomy, z przyzwoitą ilością elementów zręcznościowych itd. Wydany właśnie Ratchet: Gladiator zrywa już z tym schematem całkowicie, przez co trudno tym razem mówić o platformerze. Pierwszy raz w historii serii do oceniaczki mogę z czystym sumieniem wpisać "strzelanina".

Moim zdaniem to dobrze, bardzo słuszny krok poczyniła ekipa Insomniac Games (dev.) zmieniając charakter gry. Odgrzewany kotlet, jakim byłaby kolejna część platformera, czyli tak naprawdę jeszcze jeden zestaw nowych misji, nijak by się miał do znakomitej strzelaniny, którą właśnie nam zaproponowano. Przyjęto prosty podział: zaliczamy odblokowywane kolejno po sobie planety, uzupełniając tę kosmiczną wędrówkę turniejami (walka na arenach), wygranie których podbija rangę Ratcheta. Każda planeta to wykonanie kilku uzupełniających się zadań - krótkich, nie trwających dłużej niż parę minut każde. I praktycznie na nich zbudowana jest cała gra. Cele zadań w ogromnej większości są bardzo do siebie podobne, co traktować trzeba jako minus. Najbardziej typowe: zlokalizowanie rozmieszczonych w kilku miejscach śrub - charakterystycznego bądź co bądź motywu serii - które samemu lub z pomocą botów należy wkręcić, niejako zaliczając w ten sposób dany punkt. Czy wspomniałem przed chwilą o botach? Otóż tak, w Ratchet: Gladiator nie uświadczysz już grywalnej roli Clanka (malec jest jednak obecny w grze), ale w zamian do pomocy otrzymujemy dwa latające zawsze przy nas roboty. Poza oczywistą większą siłą ognia, bo przecież co trzy spluwy to nie jedna, boty tak naprawdę wrzucone zostały do pomocy w kilku typowych sytuacjach. Polecenia wydajemy im za pomocą D-pada i w zależności od sytuacji mogą one np. wystrzelić ładunek EMP, neutralizujący ciężką jednostkę wroga, rozwinąć specjalny grind cable, po którym przedostaniemy się na odległą platformę, uruchomić/zniszczyć mechanizmy odblokowujące dalszą drogę, czy też zaaplikować atak specjalny. W przypadku gdy bot zginie, wystarczy wybrać opcję jego "wskrzeszenia" (raz w dół na D-padzie), czyli krótko mówiąc, są one w zasadzie niezniszczalne. Dodatkowo rozgrywamy tzw. Dread Challenges, polegające w zależności od misji na zadaniach zbliżonych do tych głównych, tyle że w ich przypadku można jeszcze kierować którymś z pojazdów. Jest czterokołowy jeep, przypominający trochę pojazdy z serii Jak, jest potężny mechaniczny pająk landstalker, są też maszyny latające, np. hoverbike (niewielkich rozmiarów, poruszający się tuż nad ziemią), jak również znany hovership - statek latający tutaj w przestrzeni kosmicznej. Misje z udziałem tego ostatniego - fajna rzecz.

Skoro elementy platformowe zeszły niemal całkowicie na drugi plan, to by strzelanina była dobra, rozbudowaniu musiał ulec system broni. I rzeczywiście, został on solidnie dopakowany. Pamiętasz ubiegłoroczną, trzecią część przygód Ratcheta? W recenzji zachwycałem się możliwościami, jakie dawało aż pięć poziomów siły każdej z dostępnych broni. Gladiator umożliwia podbicie statystyki już do Level 10, a i na tym - jak się później okazuje - nie koniec. Dla przykładu rozbudowane do dziesiątego poziomu klasyczne dwa guny Dual Vipers zamieniamy potem na Mega Dual Raptors, których siłę da się podbić

Od czasu do czasu zasiadamy za sterami różnych maszyn, dla zróżnicowania gameplay'u.

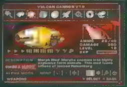
Impas, choć nie twórczy

Jako miłośnik wszystkich odsłon przygód teamu R&C byłem przekonany, że koncepcja najnowszej części niespecjalnie przypadnie mi do gustu. **Kamień spadł mi z serca,** gdy okazało się, jak małej wiary byłem człowieczkiem **powątpiewając w geniusz** Insomniaców, którym udało się stworzyć tytuł zgoła odmienny, choć nie odbiegający zanadto od dotychczasowych założeń serii (poza gameplayem). Dynamiczna rozgrywka dostarcza niezapomnianych wrażeń, wszechobecna destrukcja niesie ze sobą pokłady radości, a przepiękna oprawa stanowi **dopełnienie całości - i jeśli seria w** takim właśnie stylu ma zamiar **przeistoczyć się w czystej krwi shootera, osobiście nie mam nic przeciwko. A Gladiatorem** zdecydowanie warto się **zainteresować, w szczególności dla wyjątkowego gameplayu oraz** świetnego trybu kooperacji (multiplayer jako taki stanowi **jeden z największych atutów gry).**
☐ [sentinel]

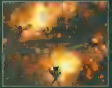
Ocena: 8+

Fusion Rifle

▼ Możliwości rozbudowy swojej pukawki są imponujące i stanowią mocny atut zabawy.



jeszcze o kolejnych... kilkadziesiąt poziomów. V99 przy broni wygląda całkiem sympatycznie, a i moc delikatnie mówiąc ma konkretną. Prawdę powiedziawszy to właśnie głównie rozbudowywanie każdej jednej pukawki skłoniło mnie do tego, by przechodzić Gladiatora kilka razy pod rząd. Nie zadania/misje, które są nieco schematyczne, ponadto jako całość dosyć krótkie, a niesamowita, coraz większa zadyma z udziałem coraz bardziej dopakowanej broni. Zresztą samo podbijanie jej leveli to nie wszystko. Każdy gun ma teraz dwa specjalne mody, alpha i omega, które dodatkowo zwiększają siłę rażenia. Można je dokupić za zdobyte w grze śrubki (tu nic sie nie zmieniło, zgarnięte od każdego rozwalonego wroga czy jakiś przedmiot z planszy), a następnie wg uznania przypisać do konkretnych broni. Dla przykładu Morph Mode powoduje, że wszystkich przeciwników zamieniamy w zwierzęta, a Freeze Mod ich zamraża. Z kolei tryby alpha umożliwiają zwiększenie ilości nabojów, szybszy przeładunek, dają lepsze autocelowanie, pobierają więcej "doświadczenia" od zabitych jednostek (szybszy level up broni) itd. Mówię Ci - kosmos. Nie znam drugiej takiej strzelaniny, gdzie możliwości zabawy z bronią, a przez to przecież zwiększaniem jej siły rażenia i rozmaitych możliwości (czasem jest taka zadyma, że nie widać trzech czwartych ekranu) byłaby konfigurowalna do tego stopnia. Do tego da się jeszcze zwiększać możliwości botów.



Doszedł nowy tryb, cooperative. Gramy w misje z singlowego scenariusza na podzielonym ekranie, co sprawdza się jak dla mnie tylko tak sobie. Nie ma w tym trybie botów, za to sami dostajemy ich umiejętności. Ponadto w multi oraz online mamy następujące tryby: znane Deatmatch, CTF i Conquest (czyli dawny Siege), a doszły King of the Hill (dominacja nad wybranym fragmentem planszy) oraz Juggernaut (jeden dopakowany super-hirol kontra pozostali Gracze). Rozgrywka sieciowa to oczywiście również pojazdy i specjalne rozmaite power-upy - tu nic się nie zmieniło. Zabawa online umożliwia komunikację głosową via headset oraz tekstową poprzez klawiatury USB. Zamykając kwestie multiplayera: przez globalną pajęczynę zmagać się może tym razem do 10 graczy, na splicie oczywiście maksimum 4.

Teraz czego mi brakuje. Dodałbym więcej bossów, bo to co jest, to trochę kpina. Zwiększyłbym liczbę planet co najmniej dwukrotnie, urozmaicił wykonywane na nich zadania, popracował też nad większą ich różnorodnością w kwestii wyglądu. Wszystko celem ograniczenia powtarzalności danych misji/fragmentów plansz. Owszem, grafika trzyma swój dotychczasowy wysoki poziom, łącznie z kapitalną animacją, ślicznymi efektami i brakiem jakichkolwiek szarpnięć framerate´u, ale jednak minęło kolejnych dwanaście miesięcy i poziom graficzny praktycznie sprzed dwóch lat (Ratchet & Clank 2), no może poza rozbudowanym wizualnym systemem wybuchów, wrażenia już dzisiaj takiego nie robi. Kuleje też scenariusz. W poprzednich częściach często się śmiałem, w Gladiator już tylko okazyjnie. Motyw nowoczesnego show telewizyjnego, w którym Ratchet bierze udział, z postacią Voxa i parą rąbniętych prezenterów może i nie jest zły, ale dobrze opowiedzianej fabuły tu dużo mniej niż zwykle. Cóż, w końcu to strzelanina. □

■ Gra wygląda na pierwszy rzut oka prawie tak samo. A jednak to zupełnie inny Ratchet...

WERDYKT Shivy

SONY STRZELANINA

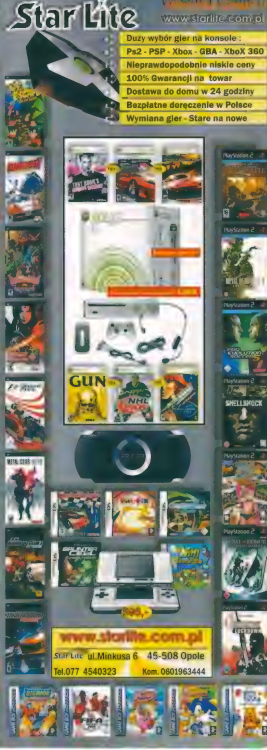
8 8 8

8+

Rozpierducha, jakiej w serii jeszcze nie było. Gra już wyłącznie dla tych, co lubią strzelać.

PLUSY MINUSY

OCENY: 1-4 GRACZY, 2-10 GRACZY ONLINE, MEMORY 399KB


Star Lite
www.starlite.com.pl
Duży wybór gier na konsole :
Ps2 - PSP - Xbox - GBA - XboX 360
Nieprawdopodobnie niskie ceny
100% Gwarancji na towar
Dostawa do domu w 24 godziny
Bezpłatne doręczenie w Polsce
Wymiana gier - Stare na nowe

www.starlite.com.pl
Star Lite ul.Minkusa 6 45-508 Opole
Tel.077 4540323 Kom. 0601963444

FROM RUSSIA WITH LOVE 007

Następny Bond będzie blondynem z wyrazem twarzy alkoholika (serio, zagra go Daniel Craig). Tu jest Sean Connery. Czy to wystarczy, by przykuć uwagę?

[illegible]ich rozbójników było 40 (+ jedna stara baba, co musiała po nich zmywać). Tak? A kozi bobek! [illegible]ch 49, tylko że tych 9 to zawsze za woły robiło - orali pole, jedli obierki, muczeli i takie tam. Spisujący dzieje historii kronikarz po prostu się nie kapnął. Nie było mi też wiadomo, że jednym z nich był najsłynniejszy szpieg Jej Królewskiej Mości, tylko sprytnie zakamuflowany. A o [illegible] szło. James nie mógł przeboleć, że jako [illegible] nie leci na jego odpicowane fury i zegarki (bo [illegible] smalcu). Nosił więc brodę, nie mył się i pracował [illegible]. Dowód? Pierwiastek z 497 007! To [illegible]

J[illegible]ąc to zamieszanie z wizerunkiem, EA cofnęło si[illegible]korzeni, wyszukując najbardziej charakterystycznego ag[illegible]a od wstrząsania Martini. I tak, wybrano Seana Connery! W From Russia with Love zyskasz jego twarz, charakterystyczny akcent, kobiety oraz gadżety. Pomysł niezły, wykonanie również (aktor nagrał dialogi). Wir zdarzeń to wariacja na temat filmu "Pozdrowienia z Rosji" z 1963 roku. Wariacja oferująca kilka wciągających, szybkich sekwencji, ale też pomijająca parę mocnych fajerwerków (co u licha zrobiono ze sceną z pociągiem?). Dziwne. Fajnie natomiast, że pokuszono się o całkiem seksowne aktorki robiące tło dla działań pana "00-kierunkowy-3+4". Za zdobyte w grze punkty można wykupić m.in. materiał z ich sesji. Miło. Tła nie tworzy natomiast szybki miks: dużo strzelania (w tym obowiązkowo z zegarka), trochę walki wręcz, trochę śmigania autem. Wszystko w ujęciu TPP. Czyli co? Taki Everything or Nothing, tylko z designem retro, prosto z lat 60? Technicznie...

Miałem mocny dzień. Huśtnąłem się na lince z hakiem, wpadając przez okna do jakiegoś budynku, pobawiłem w rajd motorówek, wypuściłem kilka rakiet z lśniącego Aston Martina DB6.... I co? Hmmm... Z jednej strony od misji do misji przechodzi się gładko, nawet ze sporą dozą zainteresowania. Z drugiej wspinanie się na lince z hakiem jest automatyczne (zapomnij o biegnięciu w dół budynku i grzaniu z lufy), autem zarzuca jak końskim wozem, a wrogie samochody niemrawo się gdzieś plączą. Tylko do prucia z łodzi nie mam zastrzeżeń, ale to chyba bardziej zaleta bezpośredniego odniesienia do filmu. Szybko wchodzi też sterowanie wybuchowymi helikopterami czy samodzielne latanie z użyciem jet-packa. Na otwarcie rozwalisz nawet Big Bena! Wizualizacja takich akcji całkiem wporzo, tylko: a) teren lotu wyraźnie ograniczony; b) walka w powietrzu zbyt prosta, w zasadzie wymagająca tylko sprawnego krążenia wokół wroga. Ale już zwykła zadyma w cygańskim obozie czy uliczki Stambułu całkiem rześko romansują ze zmysłem wzroku.

Modele przeciwników prezentują dobry poziom, ale brak im jakiejś ikry, kopa w designie. Po części dlatego, że obdarzono je inteligencją królików po lobotomii. Gdzieś tam razem biegną, potrafią wyskoczyć zza węgła, ale w gruncie rzeczy nie stanowią specjalnego wyzwania. Niestety, osłabia to kolejny element gry, a mianowicie używanie znanego z poprzedniej części "Bond-zmysłu". Otóż dzięki niemu przestrzelisz wrogiemu delikwentowi radio, by nie wezwał wsparcia, albo wysadzisz pas z granatami... Tylko po co, jeśli równie łatwo wysłać go na tamten świat prostą serią z kałasza? Albo z bliska założyć szybki chwyt (trzeba walnąć pojawiający się losowo przycisk)? Wszelkie kombinowanie, wyciąganie zakładników, sekcje skradankowe mocno więc na tym tracą. Dobrze chociaż, że przewracanie elementów otoczenia i przyleganie do ścian w miarę się sprawdza. Bez tego wymiana ognia szybko stałaby się nudna.

Poprzedni Bond, Everything or Nothing, był znacznie lepszy. Proste. Pozdrowienia z Rosji kończą się po około 7 godzinach. Mało. Rozrywka miejscami efektowna, ale zbyt przesadnie mainstreamowa - niewymagająca, często niedopracowana. Na dokładkę zostaje tryb multiplayer, ale ani zwykła wyrzynka ze spluw, ani ganianie się w jet-packach nie wychodzą poza obręb chwilowej ciekawostki. Niewiele w nich koloru. W sumie więc nowy-stary Bond podejrzanie pachnie pośpiechem, szybkim zamykaniem projektu, byleby zdarzyć na święta. Może następny 007 przyniesie mocniejsze tąpnięcie? Będzie blondynem, a to już jakaś zmiana... □

■ Autocelowanie wypada wporzo - można wychylać się zza węgła, namierzać newralgiczne punkty.

Hello Pussy

Właśnie tak zwracał się Bond do jednej ze swoich dziewczyn w pochodzącym z lat sześćdziesiątych Goldfingerze. Tamte Bondy miały **inny klimat - gra oddaje go** doskonale. Garnitury szyte na **miarę, stary Aston Martin i Sean** Connery ze swoim szkockim akcentem. Klimatem lat 60-tych **można i wytłumaczyć brak rozmachu w zabawie. Nie ma tu** rozbijania się po Moskwie platynowym czołgiem niczym w Everything or Nothing. Brakuje mi takich scen. Taka jest jednak cena bardziej realistycznego Bonda. Szkoda, że fabułę gry znamy już z filmu. Latami 60-tymi nie można natomiast wytłumaczyć zwalniającej, **miejscami animacji i** schematycznych etapów. Jeśli **macie ochotę na Bonda - najpierw** sprawdźcie Everything or Nothing. **Och, James - następnym razem będzie lepiej.** □ [dżujo]

Ocena: 8-

Ian Fleming

Ian Fleming - wszyscy zapewne słyszeliście to nazwisko. To ojciec Jamesa Bonda i twórca nowoczesnego thrillera szpiegowskiego. Podczas II Wojny Światowej pracował w wywiadzie Brytyjskiej Marynarki Wojennej. Swoje doświadczenia jako szpieg wykorzystał przy pisaniu pierwszej z książek o Bondzie. Z tym faktem wiąże się ciekawa anegdota. Legendarna liczba 007 była numerem autobusu, jakim Fleming jeździł do pracy, pisząc jednocześnie "Casino Royale". Pierwsza książka z Bondem będzie bazą dla nowego filmu, już z nowym Jamesem - Danielem Craigiem (na zdjęciu). □ [dżujo]

WERDYKT

EA STRZELANINA

7 8 6

7

Bond z młodości Connery'ego. Zbyt prosto i czasem za mało współcześnie.

▲ Sean Connery	▼ za prosta, za krótka
▲ różnorodność misji	▼ uproszczenia w grafice
▲ klimat tamtych lat	▼ model jazdy samochodu

OCENY: PLAYMAN 7, SENTINEL 7+

1-4 GRACZY, MEMORY 230KB

Piła

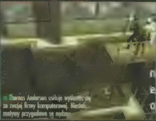
MATRIX
PATH OF NEO

Ta gra odrzuca, napawa obrzydzeniem i wręcz woła o chłostę dla autorów, którzy pod magicznym słowem "Matrix" przemycili tu tragiczne wręcz rozwiązania. Na szczęście uwaga ta dotyczy wyłącznie pierwszej fazy gry, mniej więcej 2 godzin, po których z miną znawcy orzekłem: mocne "5". Grałem jednak dalej, a Path of Neo przekonała mnie do siebie na tyle, bym skończył ją z uśmiechem na ustach. Bo gra to naprawdę udana, niestety, zepsuta przez marny warsztat programistów.

Zamiast raczej anonimowych Niobe i Ghosta, jak w Enter the Matrix, Path of Neo pozwala nam wcielić się w Wybrańca właśnie. Tekstura składająca się na twarz Neo idealnie oddaje drewnianą mimikę Keanu Reevesa, zatem już na wstępie główny bohater wygląda przekonująco:). W skórzanym płaszczu przebrniemy przez fabułę trzech części "Matrixa" (choć z ostatniej części znalazła się tu właściwie tylko jedna sekwencja), a i pojawią się drobne przebitki z "Animatrixa", głównie w formie fragmentów filmów. Te zresztą towarzyszą nam cały czas, tyle że podawane dość chaotycznie, w dziwnie dobranych zbitkach scen. Jeśli masz trylogię na półkach, nie potraktujesz tego jako apetycznej atrakcji. Programiści dorzucili mnóstwo leveli wykonanych według własnego pomysłu... i tu polegli na całej linii. Wspomniany początek i bzdurne misje treningowe (Neo walczy z samurajami etc.) to nic w porównaniu z późniejszymi chorymi pomysłami. Wybraniec naparzający z wielkimi mrówkami (!) to najbardziej żałosny motyw w całej grze i zwyczajne zdeptanie kultu wykreowanego przez Wachowskich. A propos - bracia również pojawiają się w grze i tę scenę akurat trzeba zobaczyć! Zamykając temat fabuły wspomnę, że nie uświadczysz tu zakończenia znanego z filmu, bowiem autorzy zaserwowali alternatywny ending. Zupełnie inny, niby przemyślany... ale też jakiś taki kompletnie "niematrixowy".

Zdecydowanie lepiej od wspomnianych plansz prezentują się etapy oparte na wydarzeniach z filmu. Ostrzeliwanie szklanego wieżowca z helikoptera (kapitalne!), strzelanina w hallu, walka ze Smithem w strugach deszczu, pojedynek z Seraphem (zwłaszcza moment w kinie, obczaj koniecznie) czy potyczka w chateau Merowinga to levele, które można rozgrywać kilka razy. Kiepsko prezentuje się natomiast walka z setką Smithów w parku – ech, pokładałem w tej scenie spore nadzieje.

Zdecydowanie najmocniejszą stroną gry jest system walki i unikatowe moce Neo. W grze można wykonać dosłownie każdy cios, który widziałeś w trylogii! Użycie bullet-time'a, który świetnie się spisywał już w Enter the Matrix, nie tylko zwiększa damage, ale i pozwala nam zachwycić się gracją Keanu-sztywniachy. Mnóstwo combosów, ciosów, chwytów, możliwość zakładania blokad i prania po pyskach dwóch oprychów naraz, walka z użyciem miecza, miotły bądź kija... Starcia są potwornie widowiskowe, dopracowane w większym stopniu niż w Enter the Matrix i, wierz mi, sprawiają potworną frajdę. Co zaś się tyczy wspomnianych mocy - Wybraniec nabywa je w kluczowych momentach gry. Pamiętasz scenę na dachu wieżowca w "Matrixie", gdy Neo wychylając się do tyłu unikał kul? W grze zdobędzie tę zdolność dokładnie w tym samym momencie. Podobnie jak np. umiejętność zatrzymywania pocisków. Ruchów, combosów i mocy jest kilkadziesiąt (!), odkrywamy je na specjalnych „kręgach rozwoju".



Thomas Anderson usiłuje wydostać się ze swojej firmy komputerowej. Niestety motywy przygodowe są [illegible]

Tutorial [illegible] treningowe [illegible] klimatem zupełnie odbiega od filmu.

Względem Enter the Matrix zepsuto natomiast wymianę ognia. Autocelowanie jest fatalnie rozwiązane, skiepszczono bieganie po ścianie połączone z pruciem z karabinów (flagowy motyw EtM!). Drażnią też motywy przygodowe (wejdź gdzieś, przestaw coś), bo sterowaniu daleko do precyzji. Beznadziejna jest animacja, modele postaci, framerate co rusz się kaszani, kamera lubi przeszkadzać, muzyka nawet nie próbuje być dynamiczna... Shiny, niegdyś szanowany team developerski, zwyczajnie sobie z architekturą current-genów nie radzi. Wielka szkoda, bo gra byłaby doskonała, gdyby nie pokpione fundamenty techniczne. Fani "Matrixa" powinni dać temu tytułowi szansę (tylko niech się nie zniechęcają po dwóch godzinach), reszta może sobie "Ścieżkę Usypaną Przez Neo" podarować. ☐

Oczywiście nie zabraknie starych znajomych, w tym Trin.

WERDYKT Koss

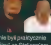
ATARI	STRZEL	BIJ
6	6	7

7=

Wielkie nadzieje, wielki zawód. Fantastyczne elementy przeplatają się z totalnie zepsutymi motywami. Ech...

[illegible]

Wachowscy, Kojima i Tenchu



Jeszcze podczas premiery "Matrix: Rewolucje" mówiło się o tym, że Larry Wachowski zamierza przejść operację zmiany płci i stać się panią o imieniu Linda. Niezależnie od tego faktu, Andy i Larry Wachowscy są warci kilku słów. Przed sukcesem "Matrixa" Wachowscy nie byli praktycznie znani. Napisali scenariusz do filmu "Zabójcy" ze Stallone'em, a potem wyreżyserowali średni thriller erotyczny "Bound". Ciekawostką jest natomiast fascynacja Wachowskich grami. Namiętnie grali w Tenchu. W 1999 r. pojechali do Tokio porozmawiać z Hideo Kojimą na temat adaptacji następnych części filmu przez mistrza. Niestety, prace nad MGS2 spowodowały, że Kojima musiał odmówić. Na licencję rzuciły się EA oraz Atari - z wiadomym skutkiem. Niezależnie od zmiany płci, mamy nadzieję, że Wachowscy wrócą do formy. ☐ [dżujo]

STAR WARS
BATTLEFRONT II

Wojna w świecie Star Wars nadal kusi swoją widowiskowością i patosem. Kontynuacja Battlefronta idzie w ślady swojej poprzedniczki, choć momentami zbyt wiernie ją naśladuje...

The Force is strong...

[illegible] swoją wyższość, w każdym [illegible] (rozmach!). Cieszy niezwykle [illegible] pełnoprawnego rycerza Jedi (których szeregi zasiliło kilka znanych skądinąd person), podobnie zresztą jak uganianie się za zwrotnymi TIE Fighterami siedząc w ciasnym kokpicie legendarnego X-Winga. I choć gra nie jest pozbawiona wad (ech, ta "zabawkowa" fizyka), tkwiący w niej potencjał już teraz przyciąga całe rzesze [illegible] potyczek. ☐ [sentinel]

Ocena: 8+

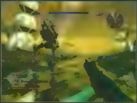
Star Wars: Battlefront zarządził w kwestii zabawy online i był dla Lucasarts kolejnym strzałem w dziesiątkę. Było tylko kwestią czasu pojawienie się oficjalnej kontynuacji. Po chwilach spędzonych z tą grą na Games Convention czekałem na więcej - zupełnie niepotrzebnie, bo otrzymałem tytuł dobry, który jednak pozostaje [illegible] rozwiązań z pierwszej części.

Gra wygląda praktycznie identycznie, jak jej poprzedniczka - [illegible] wrażenie wtórności. Poziomy i klasy postaci [illegible] z pierwszego Battlefronta, te same pojazdy (Snow Speeder na Hoth, AT-ST na Endorze). [illegible] lekko podrasowany engine graficzny, przez co [illegible] nie różnią się znacznie od tych z "jedynki". Nie zmieniły się też zasady zabawy, a także rozkład [illegible] misji. Do każdej z czterech frakcji dodano po jednej nowej klasie postaci, które stają się dostępne dopiero po zebraniu odpowiedniej ilości punktów na polu bitwy.

Pierwszą istotną zmianą w Star Wars: Battlefront II jest rozbudowanie gry o nowe mapy, umożliwiające walkę w przestrzeni kosmicznej. Uważam to za znakomity pomysł. Wskakujecie za stery małego bojowego statku i włączacie się czynnie w rozgrywającą się batalię. W każdej chwili możecie wylądować w ładowni, opuścić maszynę i dalszą batalię rozegrać na pokładzie statku kosmicznego, wspólnie z pozostałymi marines i pilotami. Niektóre misje wręcz emanują mocą gwiezdnej sagi, a daje radę szczególnie monumentalizm kosmicznych bitew, gdy [illegible] X-Wingiem (lub Tie Bomberem w przypadku Imperium) w grupie atakujesz słabo osłaniane części jednego z ogromnych statków.

FEDERATION CRUISER
DROID TRI-FIGHTER
UNIT 86
RECENS/DESCEND/TURN

Kolejną innowacją jest wprowadzenie grywalnych postaci z kultowej serii filmów, wspierających swoimi umiejętnościami poszczególne strony konfliktu. Gdy w trakcie batalii uda Ci się zdobyć określoną ilość punktów, zyskujesz możliwość wcielenia się w jednego z bohaterów. Aby zbalansować siły (specjalne postacie są potężne i wytrzymałe), ograniczono tę atrakcję tylko do jednej postaci po każdej stronie naraz. Autorzy przygotowali śmietankę znanych twarzy, z Lukiem, Vaderem, Yodą i Imperatorem na czele. Postacie są uzbrojone w miecze świetlne i mogą korzystać z kilku dostępnych mocy Jedi (rzucanie mieczem, odpychanie itp.) Dodatkowo istnieje możliwość wcielenia się w Bobę Fetta i Hana Solo, wyposażonych w mega potężne giwery i różne militarne zabawki. Miało to wprowadzić powiew świeżości do serii i podkreślić jej epicki charakter, ale w sumie stanowi jedynie ciekawą opcję, bez konkretnego znaczenia. Na tym kończą się zasadnicze zmiany.



Tak jak obiecano, rozbudowano trybu single player, by nowy tytuł był grywalny również dla samotnego Gracza. Specjalnie do zabawy w singlu przygotowano kilka kampanii, m.in. Rise of The Republic (śledzimy losy drużyny klonów na przestrzeni lat) oraz Galactic Conquest, gdzie w systemie turowym podbijamy stopniowo nowe obszary galaktyki, by ostatecznie trzymać wszystko w garści. Opcje te są przez krótką chwilę zabawne, ale szybko wkrada się monotonia (brak urozmaicenia). Niestety, nie dopracowano AI przeciwników, przez co nie stanowią oni żadnego wyzwania (a obserwowanie, jak wojak zakleszcza się w ścianie, bywa frustrujące). Tryb multi pozostaje największą atrakcją tego tytułu, umożliwiając zabawę od 24 (PS2) do 32 (Xbox) Graczy. Na obu systemach zapewniono też możliwość zabawy na split-screenie. Reszta trybów pozostaje taka sama, więc wszystkich zainteresowanych odsyłam do mojej recenzji pierwszego Battlefronta.

▲ Walka naziemna zachowała swój [illegible] dawkę dynamizmu. Battlefront II gwarantuje też atmosferę epickiej bitwy.

Star Wars: Battlefront II nie przynosi większych zmian, stając się tytułem atrakcyjnym przede wszystkim dla osób nie mających styczności z pierwszą odsłoną. Pozostali, podobnie jak ja, mogą odczuć wielki zawód ze względu na silne uczucie deja vu. Niemniej jednak jest to kawał solidnej produkcji spod znaku Star Wars. ☐

WERDYKT Mazziego

LUCASARTS STRZELANINA

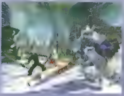
7 8 8

Singleplayer 7+ / 8- Multiplayer

Kontynuacja z nieznacznymi usprawnieniami - przede wszystkim dla fanów serii.

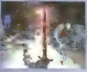
FABLE
THE LOST CHAPTERS

[illegible] w grze się nie znalazły. Produkt ten, choć świetny (recenzja w PE#87, ocena: 8+), nie spełnił jednak oczekiwań Graczy, rozognionych przez piękne wizje Petera Molyneux. [illegible] miesięcy, a facet uznał, że zarobił za mało, dorzucił więc do Fable "zaginione rozdziały" [illegible] twór na PC. A że przerzucenie gry z Xboxa nie stanowi większego problemu, po raz drugi możemy odwiedzić Albion i przygotować



się na to, że... przygoda nie będzie się zbytnio różniła od tej pierwszej.

Fable było montowane naprędce, co spostrzegawczy Gracze szybko wychwycili [illegible], o demon doors, których nijak nie [illegible] otworzyć, oraz o kilka "zgubionych" [illegible]. Lionhead Studios załatało dziury i dorzuciło garść bonusów. Mamy więc kilka nowych sztuk uzbrojenia, fryzur, czarów, nowe demon doors i sidequesty (np mini-gra polegająca na kopaniu kurczaków). Najistotniejszy dodatek (o którym jednak napisać nie mogę, gdyż zaspoilowałbym Wam fabułę) czeka po skończeniu gry. Innymi słowy, raz jeszcze musisz przejść Fable, by poznać podstawowy powód wydania The Lost Chapters. Mam przy tym wrażenie, że ktoś kpi z Graczy, bo F:TLC nie wykorzystuje jakiegokolwiek save'a z pierwowzoru. Fakt, że "update" owa wersja jest sprzedawana w znacznie niższej cenie, ale oferowane przez nią dodatki nie pozwalają nawet zakwalifikować jej jako mission packa.



Garść informacji dla osób, które nie miały okazji zagrać w Fable. To action RPG z mocno zaakcentowanym wyborem między dobrem a złem, którego dokonujemy poprzez nasze czyny. Towarzyszymy naszemu herosowi od czasów dzieciństwa aż do starości, w międzyczasie pchając fabułę do przodu lub wykonując sidequesty. Możemy zmieniać fryzurę, robić sobie tatuaże, hobbiści mogą się nawet ożenić, a chwilę potem wziąć rozwód :). Możliwości jest sporo. Zmaganiom towarzyszy śliczna oprawa graficzna z jeszcze piękniejszą muzyką przygrywającą w tle. Słowem - jeden z najlepszych [illegible] na konsolę Microsoftu (w moim odczuciu deklasujący [illegible] reklamowane Jade Empire). Jeśli więc w Fable nie grałeś, gorąco Ci The Lost Chapters polecam – w takim wypadku dodaj do oceny całe "oczko". Gracze, którzy grę przeszli, raczej nie [illegible] szukać. Zaserwowane dodatki można umieścić w szufladce pod tytułem "kosmetyka", a wspomniany wcześniej brak możliwości wykorzystania save'a z oryginału i fakt umieszczenia najistotniejszej nowości na końcu stanowią raczej niemiły prezent od Piotrka M. ☐

WERDYKT Kosa

LIONHEAD STUDIOS RPG

9 10 7

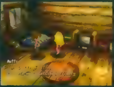
PLUSY MINUSY

7+

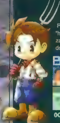
OCENY: KULOT 8, SENTINEL 9. 1 GRACZ

HARVEST MOON
SPECIAL EDITION
A Wonderful Life

Na peesdwójkową konwersję Resident Evil 4 czekaliśmy blisko 9 miesięcy, z kolei w przypadku Harvest Moon: A Wonderful Life proces przenoszenia gry z GameCube'a na konsolę Sony trwał skandalicznie długo, bo aż 1,5 roku. I jeśli czekasz na ten tytuł z utęsknieniem, przeżyjesz szok - konwersja jest tak skaszaniona, że szybko odechciewa się grać. Grafika na GC była uproszczona, dlatego nie jestem w stanie pojąć, dlaczego na PlayStation 2 prezentuje się tak fatalnie. Tragiczna wręcz animacja (praktycznie cały czas coś przycina), beznadziejne tekstury, mała przejrzystość, a wszystko okraszone koszmarnie długimi loadingami dokuczającymi przy każdej okazji (nawet podczas wychodzenia z opcji!). Te felery skutecznie odbierają radość z gry i sprawiają, że przy HM:AWLSE będą się dobrze bawić chyba tylko fani serii.



Wielka szkoda, że Special Edition (dobry żart) posypał się od strony technicznej, bo pod względem możliwości to najlepszy "harvest" od czasów PSX-owego Back to Nature. Sadzenie, zbiór i sprzedaż plonów, hodowla zwierząt, rozwój farmy (kilka rodzajów gleb, fabrykowanie sadzonek nowych roślin), podrywanie wiejskich dziewczek, następnie wychowanie dziecka... To gra na minimum kilkadziesiąt godzin. Wersja na PS2 doczekała się paru dodatków. Warto wspomnieć o tym, że potomek może być teraz płci żeńskiej, a także o nowej potencjalnej małżonce - Luminie. Jeśli przymkniesz oko na oglądaną na ekranie graficzną makabrę, przebolejesz długi czas dogrywania danych i - co najważniejsze - nie masz w domu GameCube'a, co by szarpać w AWL właśnie na nim - sprawdź ten tytuł. Ja jestem jakością konwersji srodze zawiedziony. ☐



PS. Jeśli masz ochotę zmierzyć się z peesdwójkowym "harvestem", zapraszam do Poradnika Extreme #06 i zawartego tam opisu wersji na GC - w 95% odnosi się również do wersji na konsolę Sony.

WERDYKT Kosa

NATSUME SYM./STRAT.

4 5 7

PLUSY MINUSY

7–

OCENY: SOJER 8 1GRACZ, MEMORY 572KB

EVIL DEAD
REGENERATION

Słynny film "Evil Dead" ma pecha do adaptacji na potrzeby branży elektronicznej rozrywki. Właściwie żadna z dotychczasowych prób nie zdołała nawet w przybliżeniu oddać specyficznego klimatu filmów z niezapomnianym Brucem Campbellem w roli Asha J. Williamsa (Evil Dead: A Fistful of Boomstick i Evil Dead: Hail to the King). Nowa produkcja Cranky Pants Games daleka jest od ideału, ale mimo wszystko może spodobać się wszystkim miłośnikom serii - to tytuł przeznaczony praktycznie wyłącznie dla fanów pokręconego świra z piłą mechaniczną zamiast ręki...

Fabuła gry wprowadza zupełnie nową, niezwiązaną z filmami historię. Ash zostaje oskarżony o morderstwo i trafia do szpitala psychiatrycznego Sunny Meadows. Nie jest mu jednak dane wypoczywanie na "głupim jasiu", gdyż w ośrodku znajduje się osoba, która poziomem ześwirowania dystansuje nawet swoich pacjentów. Psychiatra dr Vigo Reinchard przeprowadza eksperymenty na znanej z serii Księdze Umarłych. Uwalnia przypadkiem demony, które stopniowo opanowują ośrodek. Po raz kolejny Ash będzie jedyną nadzieją na ocalenie świata od zbliżającej się nieuchronnie apokalipsy.

Gra idzie krok w krok po schematach znanych z innych produkcji z serii Evil Dead, nastawiając się na dynamiczną akcję z dużą ilością czerwonego koloru. Ash ma do swojej dyspozycji kilka typów broni, m.in. shotguny, karabiny maszynowe, miotacz ognia oraz nieodłączną piłę łańcuchową. Trup ścieli się gęsto, a beztroskie zabijanie nieumarłych od czasu do czasu urozmaicone jest prostą zagadką do rozwiązania lub krótką scenką przerywnikową. Plusem gry jest spory wachlarz potworów, które opanowują ludzi, wyskakują spod ziemi i lubują się w ataku z zaskoczenia. Od czasu do czasu na drodze staje też silny boss, którego pokonać można wyłącznie w określony sposób. W odróżnieniu od poprzedniczek, w Evil Dead: Regeneration Ash wejdzie z jednym z demonów w bardzo "ścisłe" stosunki, co da mu bardzo pomocne w walce nadprzyrodzone umiejętności.

W nowej grze Cranky Pants zawodzi kilka rzeczy, ale przede wszystkim przestarzała oprawa graficzna. Kolejnym minusem jest ogromna ilość bugów, a gwoździem do trumny staje się krótki czas gry i niska grywalność. Miłym akcentem jest voice acting (Bruce użycza głosu Ashowi), ale to tylko utwierdza mnie w opinii, że gra przeznaczona jest wyłącznie dla fanów! ☐

WERDYKT Mazziego

THQ PRZYGODOWA

5 7 6

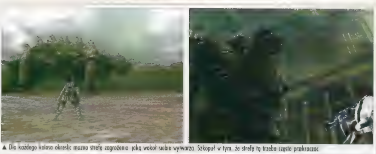
PLUSY MINUSY

6

OCENY: 1 GRACZ

W dawno wymarłej krainie, wśród zgliszczy pradawnej cywilizacji ukryty w olbrzymiej świątyni, drzemie Dormin uwięzione bóstwo. Miejsca jego spoczynku strzeże 16 posągów stworzonych za pomocą magii przez nią chronionych oraz 16 Kolosów noszących w sobie klucze do magicznego więzienia owej przedwiecznej istoty. Tylko ktoś naprawdę zdesperowany mógłby rzucić wyzwanie tym gorom mięsa, kamienia i stali. Ktoś taki jak młody wojownik skuszony obietnicą wskrzeszenia swej ukochanej. Dzierżąc w dłoni uświęcony magiczny miecz z łukiem na ramieniu i na grzbiecie swego wiernego rumaka, rusza w podróż po tych zapomnianych włościach, by bez lęku stanąć oko w oko z największymi i najgroźniejszymi bestiami, jakie nosiła ziemia. Stanąć i zwyciężyć lub zginąć, jako że na wojnię z Colossusami najsilniejszą broń stanowi nie oręż czy krzepa, lecz moc umysłu tego, kto weźmie na swe barki odpowiedzialność za czyny bohatera.

Ktoś mógłby przypuszczać, że droga wiodąca na spotkanie z kolejną gigantyczną bestią będzie obfitowała w niezliczoną ilość pomniejszych, "rozgrzewkowych" starć ze sługusami danego Kolosa - nic bardziej mylnego, to nie ta "bajka". Olbrzymie połacie terenu, jakie przemierza bohater na grzbiecie wiernego Argo, zamieszkują jedynie drobne płazy i ptactwo; zewsząd wieje totalną pustką, podkreślającą odosobnienie krainy oraz samotność bohatera w jego walce z siłami natury i magii. Nie znaczy to jednak, że poszukiwanie kolejnego, wskazanego przez bóstwo oponenta, to fraszka - nie licząc wszechobecnych gór, należy pokonywać strome urwiska, wijące się przełęcze, głębokie rozlewiska, czy też bezdenne kaniony. Po drodze można sobie urządzać polowania na jaszczurki lub wyszukiwanie drzew owocowych, by zjadając te specjały podbudować tężyznę herosa. Eksplorację dodatkowo utrudniają, czy raczej urozmaicają liczne ruiny dawnych miast oraz świątyń, wystawiając na próbę zdolności wspinaczkowe bohatera i umiejętność orientacji w terenie. Nie ma tu jednak co liczyć na mnogość patentów logiczno-architektonicznych rodem z ICO, jako że w Shadow of the Colossus postawiono przede wszystkim na eksplorację rozległych przestrzeni i wrażenia z tego płynące. Wrażenia te płyną również ze znakomitego, graficznego przedstawienia otaczającego terenu, od piaszczystych równin u stóp wiekowych masywów górskich, po gęste, leśne zagajniki i pełne pyłu suche kotliny, z zapierającymi dech widokami często aż po odległy horyzont. Istotną rolę pełni tu oświetlenie i to nie tyle w kwestii samego przedstawienia efektów tłumienia lub rozproszenia światła słonecznego, co ich związku z eksploracją. Promienie słoneczne odbite od ostrza miecza wskazują bohaterowi kierunek, w którym znajduje się kolejny przeciwnik i choć sama droga wiodąca doń często dość znacznie odbiega od wskazań owego magicznego "ko[illegible] to jednak tylko dzięki niemu można dotrzeć do celu podróży. Oczywiście, rozproszone czy w jakiś sposób stłumione (choćby przez pad[illegible] [illegible] stąd ważne staje się okresowe wyszukiwanie miejsc lepiej oświetlonych, by potwierdzić lub zweryfikować obraną trasę. Największych jednak wrażeń dostarcza sam sposób podróżowania bohatera, na grzbiecie jego wiernego, bojowego karosza. Znakomicie odwzorowane ruchy i praca mięśni oraz łatwe, a jednocześnie naturalne sterowanie rumakiem zasługują na wszelkie pochwały, jednak prawdziwy kunszt wykonania widać dopiero podczas jazdy w pełnym galopie czy w animacji gwałtownego hamowania rumaka po przywołaniu go (gwizdem) z większej odległości. Dosłownie można poczuć moc tego wspaniałego zwierzęcia


▲ Dla każdego kolosa określić można strefę zagrożenia jaką wokół siebie wytwarza Szkopuł w tym że strefę tą trzeba często przekraczać

Mówiąc o mocy, nie sposób ominąć najważniejszego aspektu tej gry - walk z Kolosami. Każda z tych potężnych, a często nawet gigantycznych bestii, uosabia swego rodzaju awatara istot określonego gatunku - spotykamy tu choćby dwudziestometrowego minotaura, latającego smoka-węża długości podmiejskiego pociągu osobowego, groteskowego rycerza o wzroście sporego wieżowca, żółwia wielkości promu pasażerskiego, czy też orła o rozpiętości skrzydeł porównywalnej z niewielkim samolotem pasażerskim, choć nie brakuje tu i paru "mniejszych" stworów, typu dzika na sterydach lub jaszczurki wielkości limuzyny. Każdy z tych potworów obudowany jest dodatkowo twardym pancerzem, czasami dzierży dostosowaną do swej wielkości broń, a niekiedy dysponuje niszczycielskim atakiem dystansowym. I jak tu walczyć z takimi górami mięśni, kamienia i stali, których jeden cios może zgnieść bohatera na miazgę, mając do dyspozycji tylko miecz, łuk i wiernego rumaka? Można i to całkiem skutecznie, wykorzystując trzy podstawowe elementy - umiejętności skakania i wspinaczki, rzeźbę lub architekturę terenu oraz wrażliwe punkty przeciwnika, niekoniecznie w podanej kolejności. Każdy z Kolosów posiada od jednego do trzech specjalnych punktów witalnych (aktywują się jako znaki runiczne po skierowaniu nań odbitego światła lub po wyciągnięciu miecza w ich pobliżu), do których należy się w jakiś sposób dostać. Podstawowym sposobem jest wspinaczka po gęstym futrze lub elementach pancerza bestii, najczęściej jednak znajdują się one poza zasięgiem ramion bohatera, dlatego więc należy wpierw skłonić przeciwnika, by zrobił coś, co ułatwi ich osiągnięcie. Można przykładowo sprowokować Kolosa do wykonania odpowiedniego ataku, aby następnie wykorzystać jego oręż lub element otoczenia jako pomost, można wystawić się na przynętę (pieszą lub konną), prowadząc bossa na jakąś naturalną lub nienaturalną pułapkę, wreszcie można się schować w odpowiednim miejscu, aby stwór zaczął szukać bohatera, pochylając się przy tym nieostrożnie. Gdy powyższe sposoby zawodzą lub nie wystarczają, trzeba poszukać wrażliwego punktu na ciele stwora (najczęściej innego, niż wspomniany witalny) i wpakować weń miecz lub strzałę. Gigantyczny goryl wypuści z dłoni miecz, jeśli "kłujnąć" go w łokieć, minotaur klęknie dziabnięty w łydkę, a łażąca po ścianie przerośnięta jaszczurka spadnie, gdy dostanie kilka strzał w miękkie

SHADOW OF THE COLOSSUS

Niech nikt nie śmie twierdzić, że rozmiar nie ma znaczenia! Kilkusettonowe cielska Kolosów wprost wylewają się z ekranu, gotowe zmiażdżyć nie tylko bohatera gry, lecz również tego, kto nim steruje.

podbrzusze. Tego rodzaju "gra wstępna" jest odmienna dla każdego z Colossusów, co czyni walki za każdym razem odmiennymi. Gdy wreszcie można zacząć wspinaczkę w kierunku punktu witalnego, trzeba z kolei liczyć się z tym, że Kolosowi nie spodoba się fakt łażenia po nim i będzie próbował strząsnąć intruza. Ma to szczególne znaczenie już po dotarciu do celu (najczęściej na czubku głowy), gdy należy poświęcić chwilę na zgromadzenie sił przed wbiciem miecza w punkt witalny (dwukrotne kliknięcie "kwadratu" trzymając R1, w pewnym odstępie czasu). Oczywiście bohater nie posiada niespożytych sił i choć zazwyczaj nie daje się strząsnąć, to jednak dłuższe zwisanie na rękach lub kurczowe trzymanie się futra stopniowo zmniejsza poziom staminy chłopaka, aż ten w końcu odpada. By zregenerować mięśnie w czasie "eksploracji" Kolosa, należy znaleźć takie miejsce (najczęściej na karku, grzbiecie lub jakiejś platformie stanowiącej element pancerza), w którym podrygiwania bossa nie spowodują szybkiego i bolesnego upadku, przynajmniej jeśli bohater pozostaje w pozycji kucającej. W końcu jednak nie pozostaje nic innego, jak zakończyć żywot przeciwnika poprzez kilkukrotne wbicie miecza w jego "słabiznę". Gdy stwór efektownie upada, bohatera przeszywają wychodzące z ciała Kolosa czarne wiązki energii, po czym budzi się on w głównym holu świątyni, otoczony przez wciąż rosnącą gromadę cienistych postaci...

No właśnie - aż do ostatnich chwil spędzonych z grą nie wiadomo, o co właściwie chodzi z tymi smugami, cieniami i całą tajemnicą tej opuszczonej krainy. Prawie zupełny brak jakiegokolwiek wątku fabularnego, który mógłby przynajmniej stopniować napięcie lub odkrywać kolejne elementy układanki, czyni z Shadow of the Colossus grę straszliwie schematyczną, nawet mimo bardzo zróżnicowanych walk. Wyruszamy ze świątyni poszukać Kolosa, rozpracowujemy stwora i kończymy jego żywot, po czym budzimy się w świątyni, poinstruowani przez bóstwo ruszamy szukać kolejnego i tak dalej. Dopiero pokonanie 16-ego, ostatniego stwora strażniczego prowadzi do końcowych scenek tej gry, w których to w końcu zostaje ukazana cała, acz nadal uboga fabuła. Uboga, choć z drugiej strony posiadająca wiele nawiązań do wcześniejszej produkcji autorstwa tych samych developerów, czyli słynnego ICO, co właściwie jest jedynym interesującym elementem owej historii. Jakie to nawiązania - tego Wam nie zdradzę, choć jeśli spojrzeć na sposób poruszania się bohatera i wziąć pod uwagę fakt posiadania charakterystycznego, magicznego miecza, to... nie, nie powiem "co". Zagrajcie sami. Zagrajcie również z tego powodu, że gra owa posiada jedną z najpiękniejszych ścieżek muzycznych, jakie słyszałem, jak również sporo dodatków, dostępnych jednak dopiero po jej ukończeniu. Zagrajcie również dlatego, aby wziąć udział w jednych z najlepiej zaaranżowanych i najbardziej emocjonujących walk z "bossami" w historii gier oraz aby przyznać, iż gdyby wraz z eksploracją stanowiły one część jakiejś większej, dłuższej i ciekawszej fabularnie opowieści, Shadow of the Colossus byłby niekwestionowaną grą roku ☐

▲ Argo to nie tylko piękny wierzchowiec, lecz również towarzysz i przyjaciel bohatera

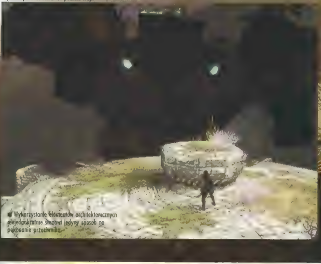
► Światła słoneczne w tej krainie wyczynia istne cuda wydobywając ukryte piękno wielu z pozoru dość przeciętnych lokacji

Mistrzowski koncept

Uwielbiam gry niezwykłe. I miło mi donieść, że do wąskiej grupy takich właśnie gier dołączyło SotC. Zachwyciłem się tym tytułem. Nie od razu, bo ciężkie były początki, ale z czasem po prostu wsiąkłem w surową naturę przedstawionego tu świata. Walka z każdym kolejnym kolosem to nie tylko radość czerpana z szukania nań odpowiedniego sposobu, ale i jakiś niewymowny skutek, iż tak dostojna i majestatyczna istota musi zostać pokonana. Miałem tu zamiar wytknąć krótki czas gry, ale tak naprawdę właściwa zabawa zaczyna się po tym, jak już przejdziemy SotC - Hard Mode i masa przedmiotów do zbierania sprawiły, że raz jeszcze wsiąkłem w dzieło Fumido Uedy i jego teamu. Genialna wprost muzyka, kapitalny feeling i najwspanialsi bossowie w historii gier wideo. Kochani, to jest konsolowe cudo! ☐ [koso]

Ocena: 9

Mały nie znaczy słaby - przed [illegible] tylko szybka ucieczka na pobliski słup.



Wykorzystanie elementów architektonicznych niejednokrotnie stanowi jedyny sposób na pokonanie przeciwnika.

Cień ICO?

Przyznaję, ta gra to nic więcej jak pojedynki z bossami. Nie zabija oprawą, rozbudowaniem i zna określenie "monotonia". Z drugiej strony: Kolosy - wspaniałe. Świat - urzekający. Rozgrywka - absorbująca. I to poczucie niemal namacalnego otoczenia. Nie jest to tytuł bezbłędny, aspirujący do miana majstersztyku, ale podobnie jak ICO niepowtarzalny, gatunkowo odrębny i bardzo wyrazisty. Po prostu każdy element zabawy stanowi esencję pewnej założonej koncepcji. Jako osoba obciążona fascynacją ICO nie zawiodłem się. Nigdy też nie bawiłem się tak dobrze grą, w której robiłem tak niewiele. Aha - i nie towarzyszył mi nigdy bardziej „wiarygodny" koń niż Agro. ☐ [torba]

Ocena: 8+

WERDYKT Stara

9 10 8

9=

Opuszczone krainy, gigantyczne monstra i zagadki logiczno-zręcznościowe - po prostu gra twórców ICO.

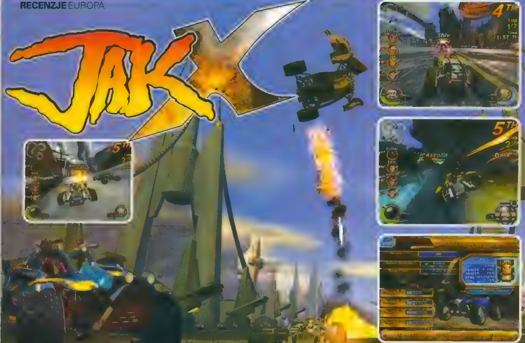
▲ wspaniałe epickie walki
▲ przestrzenie do eksploracji
▲ dodatek poziom "hard"

▼ szczątkowa fabuła
▼ schematyczna akcja
▼ praca kamery (momentami)

OCENY: 1 GRACZ, MEMORY 319KB

Termin wydania wersji PAL - I kwartał 2006.

Piła



▲ Fury można upgrade'ować, a także poddać tuningowi wizual- [illegible] Tuningu [illegible]?

[illegible] narodziła [illegible] będzie nam towarzyszyć przez kilka generacji konsol. Licencja na Jaka oraz Dextera zostanie opchnięta jakiemuś drugorzędnemu zespołowi developerskiemu, który nie zdoła wykrzesać z rzeczonego duetu [illegible] oczywiste. Wkrótce nadejdzie konsola PS3, a wraz z nią nowa seria od ND, która doczeka się trzech odsłon, a u schyłku - racera, niejako w roli zasmażki. Ale nie czas i miejsce na gdybanie. Najważniejsze, że Jak X (w [illegible] półkach sklepowych. Czy jest równie odjechany, co swojego czasu Crash Team Racing? Ano nie [illegible]

Przy okazji zapowiedzi skleconej na podstawie doznań z grywalną wersją, jaka została pokazana światu podczas targów w Lipsku br., wyraziłem swój zawód, argumentując ów w ten sposób, iż gra nie wybija się niczym w porównaniu do licznych tytułów stricte konkurencyjnych. Dziś, po obtrzaskaniu gry, podtrzymuję to stanowisko, niemniej pragnę donieść - z ogromną ulgą - iż była to w miarę wczesna wersja, która uległa doszlifowaniu. Szczególnie oprawa graficzna zdawała się zawodzić: niska rozdzielczość waliła po gałach, a i framerate nie pozwalał przedstawić Jak X w superlatywach. Pełna "sklepowa" wersja wygląda dobrze, ale mimo wszystko nie powala, tzn. proporcjonalnie nie robi takiego wrażenia, jak główna seria - charyzmatyczny świat nie stracił ani trochę na uroku, lecz siłą rzeczy nie można go zwiedzać wszerz i wzdłuż. Odsłony druga i trzecia miały ponadto mały problem z synchronizacją ramki, który to szkopuł został wyeliminowany w Jak X - poczucie prędkości jest [illegible] (choć do Wipeouta i innych daleko mu, oj daleko), jednak tekstury i liczba przeszkadzajek [illegible] power-upów, których zbieranie wywołuje efekty specjalne a [illegible] zaśmiecają niepotrzebnie obraz, ograniczając widoczność. W rozeznaniu nie pomaga również kiepsko usytuowana kamera "blisko fury" - lewituje zbyt nisko nad glebą. Właśnie, fury... Znane fanom serii pojazdy buggy można upgrade'ować za zdobywaną kasę, podbijając parametry odpowiedzialne za osiąganą prędkość maksymalną, przyspieszenie, pancerz i turbodopalacz, a także tuningować optycznie - niezły patent, w tym przypadku nieco egzotyczny. [illegible]

Ponieważ zmagania składają się nie tylko z klasycznych wyścigów, ale i np. dog-fightingu, czasówek, czy też wyzwań zręcznościowych (zbieranie "zamrażaczy czasu"), arsenał power-upów jest szeroki i generowany stosownie do panującej sytuacji. Generalnie broń można podzielić na ofensywną (cannon, rakiety, różne "zabijacze na śmierć") i defensywną (miny, pociski antyrakietowe, plama oleju...), ponadto dostępny jest dopalacz i podskok, dzięki któremu, przy [illegible] wysepkami, co ma szczególne znaczenie taktyczne na deathmatchowych arenach. Niestety, ogólnie arsenał nie zaskakuje jakimiś cudami na kiju - Naughty Dog poszło po linii najmniejszego [illegible]

Można to zwalić na karb wzmożonych prac nad nową grą, naturalnie na PS3 (być może również konkurencyjne platformy, choć jestem w tym przypadku ostrożny), a może designerzy złapali kaczą grypę? Nie mi wnikać, jeno ocenić. Gra nie jest łatwa - progres zapewnia zdobywanie wszystkich eventów "na złotko", co wymusza wielokrotne próby w przypadku wielu z nich, ale motywuje do działania, gdyż możliwości upgrade'owania, o czym już wspomniałem [illegible] spore. Sporo radochy daje również jatka na Split Screenie, przy czym podkreślam po raz kolejny, że żadne to novum.

Wielka szkoda, że Jak X wypada zaledwie [illegible] rewelacyjnie. Gra z tak [illegible] w morzu kozackich tytułów [illegible] rynek pod koniec roku. Tym [illegible] imieniu nas wszystkich z [illegible] wariatów, która zafundowała nam dziesiątki niezapomnianych godzin wespół z PlayStation 2. Powinno być z przytupem, jest zaledwie z [illegible]

WERDYKT HIVa

SONY | WYŚCIGI

7 8 7

7+

Dobry tytuł, kultowe postacie i bajkowy świat... Zabrakło powera.

PLUSY	MINUSY
▲ poczucie prędkości	▼ odsmażany kotlet
▲ bajeranckie kraksy	

OCENY: COX 7, SENTINEL 7+

1-2 GRACZY, MEMORY 983KB

▲ [illegible]

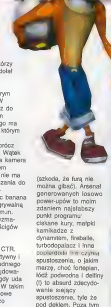
Szybki i wściekły Jak

Znacznie bardziej poważna ścigałka z cięższym klimatem, niż konkurencyjne wyścigi z Crashem w roli głównej. Zdecydowanie bardziej intuicyjny i wyważony model jazdy sprawiają, że w Jak X gra się bardzo przyjemnie. Trasy mają hardkorową charakterystykę (ostre zakręty), a opanowanie ich stwarza duże trudności - i o to chodzi! Różnorodne tryby zabawy urozmaicają zabawę, szczególnie Turbo Dash, Rush Hour i Freeze Rally. Szkoda jedynie, że power-upy i bronie nie wybijają się niczym szczególnym - ot, standard. Można też odnieść wrażenie, że twórcy starali się wdrożyć pewne elementy z Burnouta - odczucie olbrzymiej prędkości i rozwałki w zwolnionym tempie. [Play]

Ocena: 8-

CRASH TAG TEAM RACING

▲ Platformówka pełną gębą.



Sukces Crasha Bandicoota na konsoli PSX został przypieczętowany genialnym tytułem Crash Team Racing, który wybił się ponad tłum mimo panujące, wówczas mody na takie gry. Dawał radę na całej linii, ponadto urzekał multiplayerową jatką. Później developer odsprzedał licencję i kolejne odsłony gry, już klasyczne platformery, nie wzbudzały większych emocji (current-geny). Czas nastał jednak sprzyjający, aby manewr powtórzyć i wyciągnąć troszkę srebrników od Graczy, którzy kochają serię. Czy zespół Radical Entertainment (dev.) zdołał udźwignąć na barach ciężar presji?

Crash Tag Team Racing nie jest typowym racerem, w którym skupiamy się tylko i wyłącznie na kolejnych wyścigach. W pierwszym momencie możesz odnieść wrażenie, że masz do czynienia z platformówką! Crash biega w trójwymiarowym świecie, który stanowi odpowiednik Warp Roomu, z którego ma dostęp do 5 tematycznych światów. Zbiera tokeny, dzięki którym może otwierać kolejne wrota do poziomów i kupować od strażników kryształy, również niezbędne do progresu. Oprócz tego, spotykane tu i ówdzie postacie proponują nowe fury. Wątek platformowy sprawia sporo radochy, aczkolwiek porąbana kamera nieraz sprawi, że nawet największy twardziel rzuci mięsem (masakra). Mini-gry dają radę - są zajmujące, aczkolwiek nie ma mowy o świeżych patentach. Sporo pozytywnego zamieszania do rozgrywki wprowadzają uniformy, które można kupować - momentami Crash wygląda cudnie dziwacznie, wywołując banana od ucha do ucha. Oczywiście Rudzielec nie jest jedyną grywalną postacią, łącznie zaimplementowano aż 8 charakterków (m.in. Coco, N-Gin, Neo Cortex, Pasadena, Von Clutch) z charyzmatycznego uniwersum. Przejdę jednak do sedna, czyli wyścigów właściwych.

Pod tym względem CTTR nie zaskakuje tak, jak onegdaj CTR. Element, który od razu mi podpadł, to model jazdy. Jest sztywny i byle jaki, zaś poślizgi, wywoływane zapodaniem odpowiedniego klawisza, pozbawione powera (zero przyjemności ze slajdowania). Niedogodność tę nadrabia design tras, szczególnie gdy uda się uaktywnić skróty, co czyni się w wątku platformowym. W takim przypadku zabawa nabiera rumieńców, niosąc ze sobą nowe możliwości oraz... troszkę kontrolowanego chaosu. Bardzo pozytywnie zaskakują liczne ruchome elementy, które nieraz okazują się śmiercionośne (np. wielka stopa ogromnego wojownika, pełniąca funkcję prasy hydraulicznej bezlitośnie rozsmarowującej zawodników), jak również wielkie skoki (szkoda, że furą nie można gibać). Arsenał generowanych losowo power-upów to moim zdaniem najsłabszy punkt programu: ciskane kury, małpki kamikadze z dynamitem, fireballe, turbodopalacz i inne popierdółki nie czynią spustoszenia, o jakim marzę, choć fortepian, łódź podwodna i delfiny (!) to absurd zdecydowanie siejący spustoszenie, tyle że pod deklem. Poza tym jest ich stosunkowo za mało i często mogłoby się chcieć podłubać w nosie. Ale się nie chce! Oto bowiem do akcji wkracza najważniejszy patent w grze, czyli Clashing. Wciskając "trójkąt" (PS2) Twój pojazd staje się przezroczysty i gotowy do spojenia z innym, który upolujesz - następuje wówczas morphing w zwolnionym tempie i dwie fury łączą się w supersamochód wyposażony w obrotową wieżyczkę, z charakterystyczną dla każdego z nich bronią: cannon, wyrzutnia rakiet, bomb et cetera. W dowolnym momencie można zmieniać prowadzącego/ostrzeliwującego, zaś ostrzeliwując oponentów zyskuje się megadopalacz, który jest tym bardziej przydatny, iż w postaci "złączonej" supersamochód pomyka względnie wolno. W przypadku niższego poziomu trudności można sobie pozwolić na nieustanne clashingowanie, jednak wyższy, docelowy, wymaga kombinowania, tj. umiejętnego korzystania z ostrzeliwania oraz klasycznego pomykania i korzystania z dobrodziejstw power-upów.

Oprócz zwykłych wyścigów, dostępne są również tryby: Crashinator, Rolling Thunder, Fast Lap oraz Run and Gun (ten ostatni jest fajowy - należy ostrzeliwać dziesiątki ruchomych obiektów wokół trasy). Oczywiście nie zabrakło sztampowych zmagań multiplayerowych na dedykowanych arenach (nawet 8 graczy jednocześnie!) oraz osobliwych wyczynów kaskaderskich.

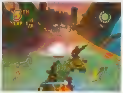
5TH
LAP 1/3
GREAT SHOT

Crash Tag Team Racing to solidny tytuł, aczkolwiek posiadający szkopuł, który cholernie mi przeszkadzał w trakcie zabawy: jest infantylny do bólu. Nie, to nie taki styl, jak w grach Nintendo, znacznie mniej subtelny, wyraźnie prostacki, w dodatku zniesmaczył mnie wrzucony na siłę humor rodem z ACME, do tej serii nie przystający. Oprawa graficzna również nie powala, szczególnie w przypadku wersji dla PS2 (framerate słabiutki, oj tak), a efekty specjalne i muzyka nieco zasysają. W sumie wszystko kręci się wokół Clashingu, który to patent bawi do pewnego momentu, po czym powszednieje. Piszesz się na to...? ☐

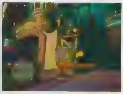
Ja chcę stare CTR!!!

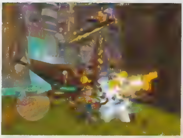
Jestem zawiedziony. Model jazdy nie jest już tak doskonały jak w przypadku kultowego Crash Team Racing na PSone, ale przede wszystkim ubolewam nad brakiem poślizgów, które niegdyś tak strasznie rajcowały. Patent z "tagowaniem" nie przypadł mi zupełnie do gustu, power-upy nie powalają oryginalnością, a niektóre trasy wykonane zostały jakby bez polotu. Pomimo tego jednak gra się całkiem przyjemnie, a zabawa nabiera jeszcze większych rumieńców w trybie multiplayer! Elementy platformowe w moim odczuciu zostały tutaj zupełnie nie [illegible] - dostałam średniego platformera i tylko dobre wyścigi. Szkoda. [Play]

Ocena: 7



▲ Wskutek połączenia sił dwóch pojazdów powstaje 1 supersamochód z obrotową wieżyczką, rzygającą pociskami [illegible] życie przeciwników.





WERDYKT HIVa

VIVENDI WYŚCIGI

7 6 7

Niedobór wyścigów w wyścigach.

7-

PLUSY	MINUSY
▲ Clashing	▼ sztampa
▲ platforming	▼ model jazdy
▲ mini-giering	▼ za krótka (1P)

OCENY: 1-2 GRACZY (PS2, GC), 1-4 GRACZY (XBOX), 2-8 GRACZY (SYSTEM LINK)

L.A. Rush

Czy w dobie czwartego Burnouta i trzeciej odsłony Midnight Club można stworzyć "samochodówkę" oryginalną i zajmującą? Oj, ciężko.

Gdy podczas targów w Lipsku znalazłem się na ekspozycji z grą L.A. Rush, całą moją uwagę przykuły zarąbista blond-hostessa oraz amerykański wóz policyjny. Gra zeszła na dalszy plan, gdyż chwyciwszy za pada, po minucie odechciało mi się szarpać. Co gorsza, gdy pełna wersja trafiła w me kosmate łapska, ponownie mnie odeń odrzuciło. Do momentu zaliczenia pierwszego dzwonu.

Mimo że myszkowałem pomiędzy nadjeżdżającymi z przeciwka furami, w końcu mój refleks zaniemógł i złapałem "czołówkę". Jakże ogromne było moje zdziwienie, gdy ujrzałem akcję z kamery "telewizyjnej", w zwolnionym tempie, a teatr zniszczenia zaangażował wielu statystów! Za pierwszym razem ledwie zdołałem przełknąć ślinę, tak mnie zamurowało. Za drugim - nieco spokojniej, skupiłem się i dostrzegłem, że efekt jest piorunujący za sprawą rozmycia tzw. drugiego planu, lekkiego bluru, nie bez znaczenia są również latające liczne kawałątka szkła i blachy, a i eksplozje towarzyszące karambolom, reakcje łańcuchowe oraz widok klimatycznie zasłaniającego twarz kierowcy, któremu "całe życie śmiga przed oczami", hłehłe! Pierwsze szoki za płoty. Co dalej? Niestety, na tym koniec świetnych patentów. L.A. Rush to typowy, undergroundowy racer, w którym bujasz się po mieście, aby wyhaczyć kilka eventów, zgarnąć kasę za wygraną i łyknąć nowy, lepszy wóz. Need For Speed: Underground oraz Midnight Club wyraźnie służyły za inspirację zespołowi Midway, który zgolił zasady zabawy, przenosząc poszczególne patenty z mniejszymi lub większymi modyfikacjami. Na przykład zdobywanie nowych fur: w L.A. Rush nie wystarczy wyłożyć kasę na blat i wsiąść do nowego modelu, lecz trza zdobyć ją w pocie czoła. Każdorazowo musisz zaliczyć Acquire Mission - misję polegającą na zmaganiach z wesołą ekipą popaprańców, starających się na wszelką cenę nie dopuścić do tego, co byś dotarł do warsztatu. Przepychankom na drodze nie ma końca, pełno tu ciosów Gołoty: jeśli farfociom uda się Ciebie zatrzymać - leżysz i wierzgasz raciczkami. W trakcie tych zmagań prowadzona przez Ciebie fura ulega zniszczeniom i jeśli za bardzo ją obijesz - zabulisz słono. Do akcji często włączają się patrole drogówki, do rozgrywki wprowadzające sporo pozytywnej energii. Nie są to wprawdzie tak zacięte bestie, jak w pierwszej odsłonie Smuggler's Run (taaa, będę pamiętał o tym patencie zawsze:), fury policyjne można nawet eliminować, jednak działają z zaskoczenia i w ilości ich siła. Nieraz rozdziawiałem japę, gdy zostałem staranowany przez wóz policyjny wyłaniający się z przecznicy na pełnej pycie. Zawodowy patent. Los Angeles to ogromne miasto i tak też wydaje się bujając po nim w L.A. Rush. Z pomocą mapki można dotrzeć w każdy jego zakamarek, od Santa Monica, przez Beverly Hills, do Little Tokyo. Na uwagę zasługują skróty, które wprawdzie nie są tak zaawansowane, jak w Midnight C., lecz dają sporo radochy (niezłe dżampy!). Po ulicach śmiga masa ludzi, którzy wymownie komentują Twoje wybryki ("Idiot!", "Morron!"), roi się również od samochodów cywilnych, małych i dużych. Szczególnie wyjeżdżające z przecznic ciągniki z naczepami dają kopa, gdyż pod tymi ostatnimi trza się zmieścić, nie chcąc np. z Hummera II zrobić kabrioletu. Pędząc na ostatniej pozycji, nieraz uśmiechniesz się na widok bajzlu na skrzyżowaniu po przewaleniu się przezeń stawki - momentami można odnieść wrażenie, że przed chwilą kręcono w tym miejscu kolejny epizod trybu Crash z nowego Burnouta! Co więcej? Ot, dopalacz, po aktywacji którego nie można się wycofać z podjętej decyzji. Tuning wizualny oraz mechaniczny (Advanced Engine Management, BF Goodrich, Brembo, House of Color, Mopar, Pirelli, ProCharger, Yokohama...), niemal 40 furek znanych marek (Cadillac, Chevrolet, Mitsubishi...). Słowa-klucze, które działają na wyobraźnię. Niestety, ta gra nie każdemu przypadnie do gustu, choćby z uwagi na charakterystyczny, "pływający" model jazdy. Można rzec, że developer nie słyszał o pojęciu przyczepności, ale każde dziecko wie, że Midway słabo kojarzy się z określeniem "symulator", ponadto nikt nie wysunął tezy, że zawsze musi być tak samo!

L.A. Rush nie powala wykonaniem. Owszem, pod kątem architektonicznym miasto wypada pozytywnie, jednak ilość polygonów, rozdzielczość, framerate oraz tekstury mocno rozczarowują, szczególnie w przypadku wersji PS2. Wiekowe Midtown Madness 3 na Xboxie wygląda lepiej, a i pewnikiem Wreckless też. Tyle chociaż dobrego, że przygrywająca muza nakręca imprezę (hip-hop oraz rock), czego nie mogę napisać o rykach silników (...) Dobry to racer, choć nie przełomowy, nieco niedopracowany, bez przytupy - taki nieoszlifowany diamencik.□

▲ Wielkie "dżampy" i lądowanie kilka kondygnacji niżej? Stare, ale jare!

GET THE MONEY!

Zamysł może i był niezły, realizacja graficzna też ujdzie, jednak powtarzalność "misji" wiążąca się z potworną nudą zniechęci prędzej czy później każdego. Po trybie Story oczekuję rozbudowania, ciekawych questów, a nie paru beznadziejnych cut scenek i rozmów przez telefon. Bohater z gatunku "GET THE MONEY", muzyka, przy której powinni kastrować koty, do tego inteligencja jeżdżących przeciwników na poziomie posła Z. Nie pomaga udany, dający się lubić model jazdy, licencjonowane bryki oraz sporych rozmiarów miasto. □ [shiva]

Ocena: 6-

WERDYKT HIVa

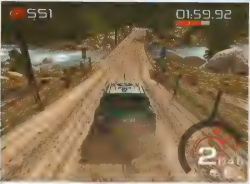
MIDWAY WYŚCIGI

6 8 7 **7=**

Kalka kopii ksero.

PLUSY	MINUSY
▲ dzwony	▼ bez przytupu
▲ gliniarze	▼ oprawa
▲ wielkie Miasto Aniołów	

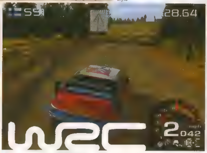
OCENY: [illegible] 1-2 GRACZY, MEMORY 203KB



◄ W przeciwieństwie do poprzednich części, nawet na prostych nie możesz pałować bez opamiętania.

▲ Replaye zrealizowano w telewizyjnym stylu

Fastest
Previous
3



SSX
Fastest
Previous
00:15.78
4

WRC rally evolved

WRC uderza po raz kolejny - mielibyśmy prawie idealny rajd, gdyby nie przypał w temacie tras...

Ostatnia część WRC miała godnie podsumować bytność serii na PS2. Programiści odgrażali się, że przejdą samych siebie, a jednym z ciekawszych bajerów będą przydrożne obiekty, które po mocnej klepie będą się niszczyć. Czy udało się spełnić jakąkolwiek z tych obietnic?

Szpil jest otwierany przez standardowe dla serii dynamiczne intro. Następnie pojawiają się menusy przypominające relacje TV z cyklu WRC. Materiału filmowego jest dużo, więc co chwilę natkniesz się na Loeba, Solberga i innych mistrzów kierownicy oraz obejrzysz ich wyczyny. Nie żałowano też wysiłków na przygotowanie maszyn. Poza wszystkimi pojazdami klasy WRC z bieżącego sezonu, zadbano o auta S1600, rajdówki zespołów prywatnych oraz historyczne potwory, z Audi S1 na czele. Tak nawiasem mówiąc, większość modeli pojazdów bardzo dokładnie odwzorowano, na trasie widać osadzający się na nich brud (efekt trochę toporny akurat), karoserie efektownie się gną, plastiki łamią, a różnorakie elementy nawet odpadają.

Kwestia tras została potraktowana nieco na "odwal się". Owszem, OS-y są wyjątkowo wymagające, zakręcone jak owcze jelita, a w dodatku zróżnicowane - nie na darmo korzystano z pomocy satelity przy kopiowaniu rzeczywistych odpowiedników. Niestety, są zbyt krótkie (grubo poniżej 10 km), a ich liczba jest o ponad połowę niższa niż w WRC4. Do dyspozycji jest 16 rajdów, każdy z nich odbywa się na nieco innej nawierzchni, co w połączeniu z kilkudziesięcioma furami daje zabawę na długie miesiące! [illegible]niej OS-ów mogłoby być więcej z innego powodu. Serwisu między [illegible]ami nie mogło zabraknąć (rajdowa klasyka), a skoro jest ich mało, to [illegible]az można reanimować furę co OS. Nie ma więc mowy o oszczędzaniu [illegible]azdu, tudzież śmiganiu uszkodzonym na światłach awaryjnych, co w ostatnich częściach budowało klimat.

[illegible] trybów zabawy jest spora jak na produkcję o tej tematyce. Poszczególne klasy mają swoje mistrzostwa, ponadto klasa WRC ściga się na 3 różnych poziomach trudności. Świetny [illegible] [illegible]ne pozwala rywalizować 16 Graczom naraz. Nieco na siłę [illegible]ano za to Rallycross, rozgrywany na łatwych trasach, w dodatku z dość kulejącą oprawą graficzną. Za ukończenie każdego rajdu są przyznawane punkty, które można przeznaczyć na wykupienie bonusowych aut, tras oraz grafik.

Model jazdy stał się jeszcze bardziej wysmakowany, niż w poprzedniej edycji. Samochody zachowują się dokładnie tak, jak wygląda to w TV. Jeżeli ktoś miał okazję przejechać się w rajdowym aucie, stwierdzi, że wszystkie "atrakcje" odwzorowano niemal idealnie. Skrótowo można powiedzieć, że gra stanowi pomost między Richard BR a Colin MR. Elementy zręcznościowe są wciąż widoczne, ale też często nie ma możliwości wyprowadzenia wozu z opresji. Początkującym zabawę ułatwiają kontrole trakcji. Aby w pełni cieszyć się grą, należy je jednak wyłączyć. Dopiero wtedy można poczuć, co znaczy napieranie uślizgiem wśród drzew przy speedzie 160 km/h... Nie ma mowy o pokonaniu całego OS-u pełnym ogniem - by w WRC RE zrobić dobry czas, nieraz trzeba odpuścić i na prostej!

Wizualnie gra prezentuje się nieźle. Trudno mówić jednak o rewolucji, mając w pamięci choćby WRC 4. Oczywiście poziom prezentowany przez serię Rallisport Challenge (Xbox) jest poza zasięgiem nowej produkcji Sony. Zjawiska atmosferyczne (mgły, deszcz, śnieg...) wyglądają przekonująco, co w połączeniu z licznymi detalami (nie zapomniano o kibicach rozbiegających się sprzed rajdówki) i sporą dynamiką gry zasługuje na pochwałę.

Niestety, zdarzają się drobne problemy z synchronizacją górnej i dolnej części obrazu, co obserwuje się jako przeskok animacji. Sporadycznie zdarzają się również spadki framerate'u, ale jest to do wybaczenia przy tak dalekim horyzoncie i znikomym pop-upie.

Wypadki są świetnie zrealizowane - wylatujący pojazd nie zatrzymuje się w miejscu i potrafi bezwładnie pokonać nawet wiele metrów. Gdy trafi na mur, przy odrobinie szczęścia może nad nim przelecieć. Nie ma żadnych niewidocznych ścian! Brawo! Duża klepa wiąże się nawet z zamroczeniem załogi. Pilot, zazwyczaj drętwy, w WRC sprawia wrażenie żywego. Gdy przejedziemy "na styk" koło drzewa, wrzeszczy na kierowcę, a gdy zorientuje się, że jazda skończy się w rowie - panikuje. Rajcuje innowacja w postaci stojących przy drodze rozbitych pojazdów innych załóg. Kozacki klimacik! Wypadki mają oczywiście wpływ na stan aut - mniejsze uderzenia kończą się pogięciem blach, ale solidne klepy demolują silnik, zawieszenie, a nawet łamią wydech, co bardzo wyraźnie słychać! Dźwięk jest oczywiście bez zastrzeżeń. Silniki brzmią groźnie, szuter ładnie pyka spod kół, a pilot podaje informacje stosownie wcześniej (wyprzedzenie można regulować).

WRC RE jest bardzo udaną grą. Zamiast przełomu, Evolution Studios zafundowało - nomen omen - ewolucję. Wyśmienity model jazdy, niezła oprawa AV, duża ilość fur oraz tryb online to niewątpliwe zalety produkcji, której ocena zostaje jednak obniżona za zmniejszenie ilości i długości OS-ów. ☐

WERDYKT Losera

SONY | [illegible]

8 9 8

Niezwykle klimatyczny rajd - choć jedzie na schemacie, wnosi powiew świeżości.

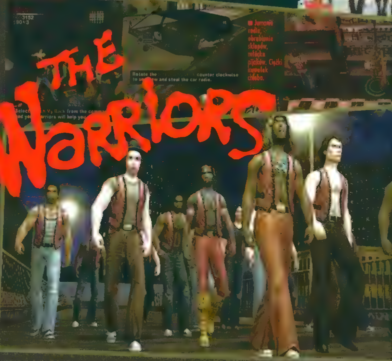
8

PLUSY	MINUSY
▲ dynamika	▼ mała ilość tras
▲ model jazdy	▼ krótkie trasy
▲ rajdowe smaczki	▼ drobne problemy z animacją

OCENY: [illegible] 1-4 GRACZY, 2-16 GRACZY ONLINE, MEMORY 448KB

W 1979 r. po premierze "Wojowników" w Nowym Jorku zwiększyła się liczba walk między gangami. Oczywiście za wzrost agresji obwiniano film i reżysera. Tymczasem reżyser (a zarazem scenarzysta) Walter Hill bronił się argumentem, że "Wojownicy" są czymś na kształt nowoczesnego westernu oraz kina spod znaku płaszcza i szpady. Po premierze krytycy zarzucali mu, że jego wizja walk gangów jest zbyt komiksowa. Był to błąd - w latach 70-tych NY posiadał największy odsetek gangów w całym USA, a każdy z nich posiadał własny strój i charakterystyczną nazwę, tak jak dzisiaj gangsterzy w LA. Hill nakręcił później "48 godzin" oraz "Czerwoną gorączkę". [...] [dżag]

THE WARRIORS


3152
90×3
Rotate the [illegible] counter clockwise to [illegible] and steal the car radio.
Select [illegible] from the [illegible] and your Warriors will help you

■ Jumanie radia, obrabianie sklepów, młócka pijaczków. Ciężki kawałek chleba.

Dostać w ryja to oczyszczające uczucie... Ha! Tego typu [illegible] wszyscy ci, którzy jeszcze nigdy w ryja nie [illegible] mleko, będziesz wielkim karateką"). Dać w ryja - to dopiero oczyszczenie! Sęk w tym, że liczba chcących dać nijak się ma do liczby tych, co strzała deklarują przyjąć. A to nie koniec - doliczyć należy jeszcze ilość chcących dać, a nie wiedzących jak, chcących raz, kilkukrotnie, sąsiadce, psu, samemu sobie, czy wreszcie wesołą ekipę z Sejmu, co chce na zasadzie "my chcemy wszystko". Równanie arcytrudne. Pociąg jadący z miasta A do miasta B z prędkością "ch** wie jaką" przy tym to pikuś. Ech, trzeba jednak było na tę matmę chodzić.

Najnowsze dziecko ekipy Rockstar, etatowych mącicieli na konsolowym rynku, sprawy nie [illegible] wszyscy, masowo i nawet nie ma tego jedynego, słusznego łamacza szczęk. Ba! Gracz prawie co misja zmienia bohatera. Ale jedno szybko się klaruje. Demolka na ekranie to samonakręcający się mechanizm. Tłuczesz, niszczysz, palisz. Patrzysz, jak pękają kosze, fury, ludzie. W [illegible] ciskasz gdzieś płonącymi butelkami, z impetem wskakujesz w oszklone wystawy sklepów. I to wciąga. Zaraz nadbiega tłum oprychów, a Ty rzucasz się na nich z deską ponabijaną gwoździami (tuż przed atakiem zatrzymaj się na chwilę przed tą warczącą, kotłującą się masą - rewelacyjne uczucie!). Krew zalewa Ci czoło, puchną pięści i oczy. [illegible] wydostać się spod nacierających na niego nóg. Dobijasz gnoja cegłówką. Tu nie ma miejsca dla tchórzy. Z gardła wypełza Ci dziki ryk. Chcesz tłuc, niszczyć i palić więcej, więcej, więcej! I tak właśnie wygląda The Warriors. Wszystko, co napiszę od tego momentu, to tylko dodatek. Dodatek do dzikiej ulicznej furii.

[illegible] GTA, jest więc mocno, brutalnie.

[illegible]

■ [illegible]

[illegible] pociągnął mu w ryj z kolana, kopanie zakutych w kajdanki, rozbijanie butelek na ich twarzach... To nie jest niedzielny obrazek. Opcja zaproszenia do rozwałki kumpla, by w kooperacji rozrzucać zęby, czyni z The Warriors naprawdę solidne uderzenie. Tym bardziej, że pomagier może wskoczyć do rozgrywki w dowolnym momencie, a płynnie przechodzący obraz przyjemnie uwypukla zespołowe akcje. Gdy jesteś blisko jatka [illegible] rozłączacie - jego miejsce zajmuje splitscreen. Można szaleć.

Obskurna dzielnica pod złowrogim, ciemnym niebem, walające się wszędzie śmieci, menele kolejno zastępujący Ci drogę... Chodzona bijatyka w trójwymiarowym ujęciu? Tak, ale nie do końca. Bo Rockstar, jak to Rockstar - wrzuciło tu masę różnych elementów. Jest więc mazanie graffiti: trzeba kupować spraye, powtarzać określony wzór wychylając analoga, a za pomyłki traci się dodatkową porcję farby. Rajcowne? Jak najbardziej. Szczególnie, kiedy walisz taga na głównej miejscówce konkurencji. A tempo wzrasta, gdy trafisz na zawody... Chłopaki z gangu osłaniają Cię przed innymi ekipami. Ty ścigasz się w ozdabianiu ściany, biegasz po losowo zrzucane spraye. Artystyczny happening z rozbijaniem czaszek w tle. Nie zabrakło też drobnych przestępstw w postaci wyrywania radia z samochodu (kręcisz analogiem), tudzież włamu na nocny (odpowiednio ustawiasz obręcze zamka). The Warriors oferuje nawet motywy rodem ze skradanek czy platformówek.

Raz czaisz się w zaciemnionych miejscach, by szybko założyć komuś stealth killa, kiedy indziej śledzisz jakiegoś ćpuna lub uciekasz po dachach przeskakując nad przeszkodami terenu. Jest nawet mashowanie w jeden przycisk, by np. nie dać się rozjechać pędzącej ciężarówce. Szybkie zabawy w podkręcanie własnej sprawności (worek, brzuszki, podciąganie) to już tylko dekoracja do całej tej konstrukcji. Nie ma ogromu a la San Andreas, jest za to precyzyjna, ciekawie nakreślona ścieżka.

Liniowość? Oczywiście, bo gra kieruje Cię przez szereg określonych dzielnic, ale trochę luzu też dostaniesz. Możesz łyknąć bonusowe zadania, pozaczepiać kręcących się gdzieś z boku pijaczków, zmierzyć się z wybraną ekipą na zamkniętych arenach, walczyć sam lub w grupie... Jest tego trochę (+ tryby multiplayer). Fabuła wrzuca Cię na trzy miesiące przed wydarzeniami z filmu. A więc słynne przebicie się przez cały Nowy Jork, kiedy to Twój gang zostaje wrobiony w zabicie "szefa szefów" - Cyrusa, stając się tym samym zwierzyną dla każdego trzymającego się na nogach zbira, to tutaj niemal sama końcówka. Gro leveli przedstawia wydarzenia sprzed tego scenariusza. Co więcej, możesz nawet łyknąć retrospekcje od tej retrospekcji, czyli przekonać się, jak doszło do powstania ekipy The Warriors! Misje prezentują się

[illegible]

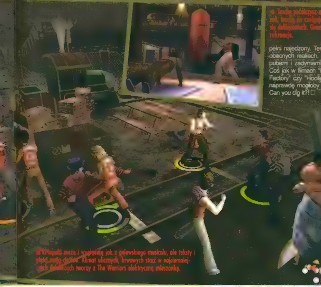
zatem okazale. Niewiele by jednak z nich było, gdyby nie [illegible] "grzeczności"... Wcielanie się w różnych członków The Warriors (zależnie od questu) dało rezultaty. Od kopnięć w stylu kung-fu-czarny-masta, przez brutalny boks, po rzuty rodem z wrestlingu... Nie zabrakło oczywiście bicia leżącego, kontr, [illegible] zdecydowanie dobrze. Jest za to np. przyduszanie w celu wyciągnięcia określonych informacji. Wprawdzie zaawansowane akcje wymagają trochę wprawy (trzeba przyswoić sterowanie), ale szybko powinieneś zacząć, o co w tym masowym kolle biega... Wpadanie w furię, rzucanie o ściany, unikanie otoczenia przez przeciwników, chwytanie w łapska wszystkiego, co popadnie. Ot, takie tam wytyczne. Widowisko pierwsza klasa. Wprawdzie czasem w tym wszystkim gubi się kamera, ale... Grunt to szał ciał i krew na butach.

Skoro bawimy się w wojny gangów, nie mogło zabraknąć wydawania poleceń towarzyszącej Ci zgrai. Jest zatem opcja ruszenia na konkurencyjną ekipę, totalnej demolki najbliższego otoczenia, krycia Twoich pleców, pozostania w wyznaczonym punkcie i kilka bardziej podstawowych. Wszystko ma swoje miejsce, a zagrywki pokroju wpadnięcia do jakiegoś sklepu i natychmiastowego przeprowadzenia w nim akcji "wyprzedaż w IdioMarkt" przyjemnie potęgują klimat. W pewnym momencie w mieście wysiądzie prąd i szybko wbijesz się na masowy, uliczny szaber. Tłuczone szyby, ludzie ciskający telewizory przez okna, pożar, chaos, krzyki podpalonych... Design naprawdę pozwala się czasem zatrzymać i zadumać nad pięknem życia. Zresztą wszystko pociągnięto tu według przewodniej idei "brudno, groteskowo i z elementami kiczu tamtych lat". Jest na pewno ciekawie. Gengi poubierane w ten sam sposób, wąskie dżiny, kapelusze, wymalowane twarze... Im bardziej komicznie wyglądają, tym [illegible] fanów baseballa czy ponętne laseczki. Niestety, jak to z grami Rockstar bywa, strona techniczna nie jest najwyższych lotów. Tekstury wypadają dość średnio, architektura nie powala, a modele postaci mimo niewątpliwego uroku niespecjalnie imponują (konkrecyjne Urban Reign, choć trochę z innej półki, prezentuje się pod tym względem dużo lepiej). Ot, taki retro Manhunt. Jest schludnie, ale bez zachwytów. Chociaż starcia w gęstym deszczu czy lekko pomarańczowa łuna nad hiszpańską dzielnicą gdzieś tam zapisały się w mojej głowie.

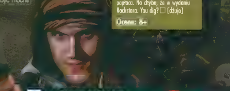
[illegible]

Najbardziej wciągająca uliczna bijatyka (z dodatkami) na obecnej generacji konsol? Spokojnie można zaryzykować takie stwierdzenie. Sporo w niej filmowego klimatu, sporo dzikiej brutalności, masa dodatków. Patrząc przez pryzmat ostatnich BeatDown, Mortal Kombat: SM czy wspomnianego Urban Reign gatunek chodzonych wyrwiryjów odżywa i z gry na grę robi się coraz ciekawiej. Ba! Jako finalny bonus wrzucono tutaj klasyczną scrollowaną nawalankę - można zanurzyć się w klimacie po same uszy (pięści?). Jestem więc w pełni najedzony. Teraz czekam na The Warriors w obecnych realiach, ze stadionami piłkarskimi, londyńskimi pubami i zadymami pseudokibiców. Coś jak w filmach "Football Factory" czy "Hooligans". To naprawdę mogłoby być mocne. Can you dig it?! ☐

[illegible] rekreacja.



[illegible] może i wyglądają jak z gejowskiego musicalu, ale teksty i [illegible]. Klimat ulicznych, krwawych starć w najciemniejszych [illegible] tworzy z The Warriors elektryczną mieszankę.



dig, warchiet

Mamy tu najlepsze [illegible] klimatu do gry w historii konsol! A przyznam, że [illegible] przecież tytuł ten opowiada [illegible] obrazu Waltera Hilla. Rockstar wybrnęło z tego znakomicie, ale też miało z czego czerpać (książka Sola Yuricka). Świetnie [illegible] dubbing, nie można narzekać na schematyczność misji. Z drugiej strony - denerwują mnie [illegible] zdobyta w okolicy bazy na Coney [illegible] aktywowaniu kolejnego rozdziału. Nie do końca trafiła też do mnie [illegible] przymykam oko (o: "myk"). ☐ [koso]

[illegible]

Rockstar jak zwykle dostarcza unikalny klimat i mocną dawkę grywalności - za to ich kocham. Koniec lat 70-tych, charakterystyczny slang [illegible] wózków inwalidzkich!) - atmosfera The Warriors starczyłaby na kilka gier. Ale do tego - co najważniejsze - mamy długi czas gry i sporo dodatków. Ile tytułów może się tym [illegible] dosyć uproszczona, nie zaszkodziłby jej bardziej rozbudowany system rozkazów, ale w momencie, kiedy [illegible] kolesi z baseballami, czuć, jakie było zamierzenie twórców. Kradzież nie popłaca. No chyba, że w wydaniu Rockstara. You dig? ☐ [dżuja]

Ocena: 8+

WERDYKT Myszaqa

ROCKSTAR BIJATYKA

7 8 8

Mistrzowski klimat lat 80. plus brutalna uliczna jatka. Rockstar znów uderza mocno!

8+

STUBBS THE ZOMBIE

in Rebel Without a Pulse

[illegible] po raz pierwszy w historii zombie z roli [illegible]go mięska armatniego awansował do rangi [illegible] postaci w grze wideo. Ten innowacyjny pomysł jest dziełem Alexa Seropiana, osoby odpowiedzialnej za pierwszą odsłonę kultowego Halo. Po odejściu z Bungie założył on własną firmę Wideload Games, zaś Stubbs stanowi ich pierwszy, z całą pewnością udany projekt.

Edward Stubblefield za życia zajmował się obwoźnym handlem, krążąc od domu do domu. W 1933 roku został zamordowany przez wyraźnie niezadowolonego z jego usług klienta. [illegible] go na pustkowiach Pensylwanii. Dwadzieścia [illegible] lat później miejsce jego wiecznego spoczynku [illegible] zbrukane. Multimilioner wybudował na grobie [illegible] sprzedawcy miasto przyszłości. Odgłosy ceremonii otwarcia obudziły bohatera z "wiecznego snu". Powstał z grobu z nieznaną mu do tej pory ochotą na ludzkie mózgi. Postanawia więc dołączyć do zabawy, zamieniając przy okazji idylliczne miasteczko w plan teledysku "Thriller" Michaela Jacksona!

Nie szukajcie na siłę konkretnie zarysowanego celu nowej gry, gdyż nastawiona jest ona przede wszystkim na niczym nie skrępowaną rozrywkę. Pokonujemy kolejne poziomy, pożerając mózgi niewinnych obywateli. Oczywiście nie w pojedynkę, gdyż - jak to w filmach o zombiakach bywa - ugryzieni przez nas ludzie po pewnym czasie sami zamieniają się w nieumarłych. Stołowanie się "na mieście" owocuje w krótkim czasie powstaniem armii zombiaków, która ochoczo pomoże Ci w konsumowaniu bezbronnej populacji miasta Punchbowl.

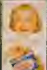
Autorzy bardzo ciekawie rozwiązali kwestię uzbrojenia, gdyż orężem w Stubbs the Zombie jest... nadgnite ciało głównego bohatera! Gdy przeciwnicy są poza zasięgiem, można rzucić w nich wnętrznościami, które w walce działają ze skutecznością zwykłych granatów, rozsadzając wrogów na kawałki.

Równie skutecznie działają pośmiertne gazy, za pomocą których Stubbs może sparaliżować otaczających go ludzi i zasmakować ich móżdżków. W bliskim starciu bohater korzysta ze swojej nadnaturalnej siły - może rozczłonkować przypadkowego przechodnia, a następnie okładać innych nieszczęśników krwawiącą jeszcze kończyną.

Co ciekawe, Stubbs może odczepić własną rękę, nad którą zyskujemy całkowitą kontrolę. Możemy za jej pomocą dostać się do różnych zakamarków, by zdobyć trudno dostępny przedmiot, czy też... przejąć kontrolę nad jednym z przeciwników. Gdy zawładniesz ciałem policjanta, równocześnie zyskujesz możliwość korzystania z jego broni. Czasem dobrze jest wykorzystać element zaskoczenia, dziesiątkując niczego nie spodziewających się przeciwników. W razie potrzeby Stubbs może oderwać swoją głowę i użyć jej niczym kuli do kręgli. W kulminacyjnym momencie czerep eksploduje, oczyszczając dalszą drogę.

Silnik graficzny Stubbs the Zombie sprawuje się wyśmienicie - nic dziwnego, skoro oparty jest na doskonałym engine'ie pierwszego Halo. Wszyscy wiemy, co to oznacza: duże, przestronne lokacje, realistycznie oddana fizyka gry i... możliwość kierowania różnymi pojazdami

Kolekcja z lat 50-tych



[illegible] dwójką uśmiechniętych dzieci. Takie postrzeganie [illegible] społeczeństwo, stanowi rewelacyjne podłoże dla zrobienia zabawnej gry. Zauważyło to już THQ wydając Destroy All Humans, a także twórcy serii Fallout tworząc obraz sielanki lat 50-tych tuż przed nuklearnym holokaustem. W takiej utopii pojawia się zupełnie nie pasujący bohater (dosłownie - kosmita albo zombiak!) i zaczyna sieczkę, przy okazji pokazując hipokryzję Ameryki lat 50-tych. Trzeba umieć śmiać się z własnej przeszłości. [dżujo]

Z życia zombiaka

"Lolipop" - ten zremiksowany kawałek z lat 50-tych przywitał mnie w świecie Stubbsa i pozostał w mojej świadomości podczas zabawy. Oprawa muzyczna w tej grze naprawdę buduje klimat, szczególnie kiedy Stubbs trafia na parkiet i robi kilka "funky moves". Reszta gry ogranicza się do biegania w kapeluszu a la Rokita z ekipą zombiaków i konsumpcji kolejnych mózgów. Szybko robi się to nudne, zwłaszcza że levele są mocno schematyczne i brakuje rzeczowej fabuły łączącej to wszystko w całość. Pozostaje jedynie kumpel i wspólne smakowanie świeżych mózgów. Przy samotnej grze to "gra na raz". □ [dżujo]

Ocena: 7

▼ Samobieżna ręka Edwarda w akcji.

▲ Co za drań! Mundur mi zachlapał! Czy Persil sobie z tym poradzi?

WERDYKT Mazziego

ASPYR PRZYGODOWA

Wcielasz się w zombiaka i wyruszasz do miasta nasycić się mózgami jego mieszkańców!

7+

[illegible]: SENTINEL 7+ 1-2 GRACZY

Termin wydania wersji PAL - 25 luty 2006.

Piła

Masakra z pomocą poduszkowca - HALO się kłania!

(m.in. poduszkowcem i traktorem). [illegible] zmian, dzięki czemu poszczególne poziomy są urozmaicone i wyglądają na tyle ciekawie, że jest na czym oko zawiesić (miasto przyszłości, laboratorium, farma, supermarket). Popracowano również nad realistycznie wyglądającą animacją (wyobraźcie sobie sesję motion capture zombiaków:). Specyficzna tematyka gry wymusiła na autorach odpowiednią kolorystykę, więc nie zaskoczy Was raczej widok wypływającej z rozczłonkowanych ciał krwi. Sam bohater wygląda bardzo komicznie w staromodnym kapeluszu, z nieodłącznym papierosem i dziurą w ciele, z której co chwila wysącza się obłok dymu.

W parze z gustowną oprawą graficzną idzie muzyka i masa charakterystycznych efektów dźwiękowych. Jęki i przeraźliwe wrzaski konających ludzi to standard. Prawdziwą wisienką na torcie są zróżnicowane odgłosy zombiaków, począwszy od słynnego zawodzenia ("Mózgi!"), po całą gamę różnych postękiwań i burknięć. Dodaje im to "charakterku", podnosząc przy okazji rajcowność zabawy. Soundtrack oparty jest na słynnych kawałkach z lat 50., więc usłyszycie covery takich hitów, jak "Lollipop", "Earth Angel", czy "Mr Sandman". Jest okazja do wysłuchania odkurzonych przebojów podczas jednej z mini-gierek tanecznych, opartej na staruseńkiej grze Simon Says.

Stubbs the Zombie to relaksująca gra, stworzona z dużym przymrużeniem oka. Jest niezwykle zabawna, co w dzisiejszych czasach stanowi rzadkość! Obfituje w nietuzinkowy humor, a brutalne sceny są w niej celowo przejaskrawione, przekolorowane. Niestety, dostarcza Graczom doskonałej zabawy tylko na krótki okres czasu. W całość wdziera się też miejscami monotonia, kiedy po raz kolejny wykonujemy ten sam ciąg czynności. Doświadczony Gracz poradzi sobie z tym tytułem w kilka godzin. Sytuację trochę ratuje tryb multiplayer (oparty na cooperative z Halo, pozwalający w dwie osoby rozkoszować się grą!), ale mimo to Stubbs pozostaje tytułem jednorazowego użytku. ☐

LAND OF THE DEAD

ROAD TO FIDDLER'S GREEN

[illegible] chłopy, [illegible] mózgi rzucili! A my co, psy, żeby z ziemi jeść?!

[illegible] za krzakiem zombiaka to [illegible] tym robić filmy, gry, historyjki do gum do żucia i zaproszenia na pierwszą komunię. Nie dziw się zatem, że właśnie powstał shooter FPP. Fabuła niezwykle wnikliwa - jak to pewien amerykański wieśniak ruszył ze szpadlem na gnijących intruzów. Później chwycił za równie wymyślny oręż: kije golfowe, siekiery, młot czy stalową rurę (spokojnie, broń palna, jak u każdego farmera, w ilościach hurtowych też się znajdzie). Całość bardzo luźno oparta na filmie George'a Romero o tym samym tytule, który niedawno atakował nasze kina. Motyw ekscentrycznego bogacza rządzącego ostatnim bastionem ludzi (Fiddler's Green z podtytułu), masze gnijących pastuchów i krew bryzgająca na lewo i prawo... Tyle dostaniesz [illegible] kinowego odpowiednika. [illegible] to wesoła improwizacja o tym, co działo się wcześniej.

Ostrzegam napaleńców - Land of the Dead to słaba gra. Levele zaprojektowano dość schematycznie, odkrywczych akcji tu jak na lekarstwo, a przeciwnicy są tępi jak... hmmm... przegnite zombie? Chociaż nawet jak i na tę kategorię potrafią przegiąć - blokują się, bez sensu zatrzymują, nie reagują na ciosy. Naprawdę mają jedno z najgorszych AI, jakiego dane mi było doświadczyć. Nic dziwnego, że chcą Twój mózg. Przez chwilę można dać się porwać wypruwaniu flaków, odstrzeliwaniu człapiącej ekipie tego i owego (gra niby przelicza punkt trafienia, ale jakoś nie zawsze jej to wychodzi!)... Tylko że chwila mija, a później stajemy oko w oko z niedopracowanymi teksturami, powtarzającymi się obiektami i ogólnie produktem trzeciej kategorii. Do tego bohater niespecjalnie szybko się rusza.

Postanowiłem więc poratować się trybem multiplayer (do ośmiu rzeźników jednocześnie). Owszem, trochę pomogło. Szczególnie opcja Invasion, gdzie w czteroosobowym zespole odpierasz kolejne tłumy nieumarłych. Po 15 minutach i tu jednak miałem dość. Może dlatego, że chętnych na Necie do tego typu intelektualnej rozrywki można było policzyć na jednej ręce... takiej po spotkaniu z wygłodniałym zastępem zombi-harcerzy, ofkoz.

Grę opracowano na którejś tam wersji silnika od Unreal. Szkoda, że tego nie widać (mało detali, mocno przeciętny design). Jedynie animacja i wykonanie przeciwników jakoś się prezentują. Ale to tylko takie tam moje wywody... Co Cię będę dłużej czarował - gra jest słaba i jako prequel do filmu, i jako shooter FPP. Jak chcesz zombie, sprawdź tytuł obok. Tam jest przynajmniej świeże spojrzenie na ten nieświeży temat. Buellele, haaagrhhhh..... ☐

WERDYKT
GROOVE
STRZELANINA
MINUSY
4
OCENY:

COLOSSEUM

-ROAD TO FREEDOM-

W starożytności walki gladiatorów cieszyły się ogromnym zainteresowaniem, budząc jednocześnie wiele kontrowersji. Ten krwawy sport dostarczał wielu emocji i był spektakularnym widowiskiem, które zaspakajało żądną krwi i odciętych kończyn publiczność. Colosseum: Road to Freedom, stworzony przez grupę Ertain (wyd. Koei), podejmuje temat tych brutalnych walk na śmierć i życie. Wcielamy się w rolę niewolnika, który zmuszony zostaje do stoczenia szeregu pojedynków w roli gladiatora. Rywalizacja na arenach z innymi barbarzyńcami ma tylko jeden, zasadniczy cel: zarobić okrągły milion sestercji, aby kupić tym samym swoją wolność. Gry nie można zaszufladkować jedynie do gatunku "brutalna wyrzynka", gdyż zawiera także elementy erpegowe. Podczas pojedynków postać zyskuje doświadczenie, w czasie posiłków wzrastają jej poszczególne statystyki, a oprócz tego bierze udział w treningach (proste mini-gierki), które także wpływają na parametry. Nieźle to zrealizowano. System walki jest całkiem rozbudowany, lecz tak naprawdę nie można się nim w pełni "cieszyć", gdyż zaniedbano sprawę lockowania. Pojedynki przeradzają się przez to często w bezmyślną sieczkę, walka staje się "tańcem z mieczami". Cieszy spora liczba rozmaitego uzbrojenia – mamy różne rodzaje mieczy, włóczni, hełmów, tarcz itp. Konkurencje gladiatorskie nie prezentują niczego, czego nie widzieliśmy wcześniej - Team Battle, Battle Royal, Hunting, Survive i inne. Przez większość zabawy przewija się wątek fabularny, ale generalnie wszystko skupia się na trenowaniu, zarządzaniu uzbrojeniem oraz walce na arenach. Po pewnym czasie staje się to piętą achillesową tej pozycji, gdyż zakrada się monotonia.

► Podróba gry Gladiator: SoV sprzed dwóch lat. Tyle że gorsza.

Oprawa wizualna jest przeciętna. Wykonanie poziomów, a w szczególności aren, mogłoby być znacznie lepsze. Nieco lepiej prezentują się modele postaci. Nad płynnością animacji także należało dłużej popracować, gdyż przy większej ilości przeciwników ta potrafi zdrowo przycinać. Podobnie ma się sprawa z udźwiękowieniem, które, choć wkomponowuje się w klimat, to jednak nie jest najwyższych lotów.

Jeżeli rajcują Cię brutalne i krwawe walki gladiatorskie, to powinieneś w pierwszej kolejności zaznajomić się z Shadow of Rome. Colosseum: Road to Freedom zostaje dość daleko w tyle. Nie oznacza to, że jest złe. Jest po prostu gorsze. ☐

WERDYKT
6
6
6
▲ system walki
▼ praca kamery, animacja
6
OCENY:
1 GRACZ, MEMORY 145KB

RETRO DESIGN

Oprawa recenzji wzorowana jest n dizajnie panującym w PSX EXTREME w rach 11-28 (lata 1998-1999).

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

Pamiętam, kiedy rozmawiałem przed kilkoma miesiącami z Mazzim, przy okazji premiery xboxowej wersji Doom 3, ten wydawał się być nie do końca przekonany w kwestii największej zalety tej gry, budującej w gruncie rzeczy cały jej klimat. Mowa o strachu. Faktycznie, dla części Graczy produkcja id Software wcale nie była taka straszna. Przy tym, co dziś się wymyśla - nie tylko na rynku gier wideo, ale przede wszystkim w branży filmowej - tak naprawdę bać się nie było czego. W czasach, gdy dzieciak z małym pisiorem rozwala tasakiem głowę babci, a współczucie okazuje się już wyłącznie przed kamerami telewizji, mało kogo cokolwiek dzisiaj szokuje. Będę jednak upierał się przy swoim, że D3 jest grą przerażającą, mroczną, a przez to potwornie klimatyczną. Należało jedynie do niej odpowiednio podejść, stworzyć sobie odpowiednie warunki do zabawy, wkręcić się w akcję, nie szukać na siłę niedociągnięć. Po nieco ponad pół roku do sklepów trafia dodatek Resurrection of Evil, który eliminuje część błędów z oryginału, rozszerza rozgrywkę o nowych przeciwników oraz broń do ich likwidowania, ale jako gra sama w sobie nie jest już produktem z górnej półki.

Artefakt, wrota piekieł, demony i bezimienny marine, wkraczający do akcji w jakiś niezbyt odległy czas po wydarzeniach, którymi kończył się D3. Fabularne wyjaśnienie kontynuacji przygody, jak zresztą cały późniejszy scenariusz pchający akcję do przodu, w szkolnej skali nie dostałby okiem krytyków więcej niż dostateczny. Zaczynamy raz jeszcze na planecie Mars - i nic dziwnego, że budowa poziomów oraz strona techniczna gry w dziewięćdziesięciu procentach przypomina oryginał. Prawdę powiedziawszy, już na starcie zwątpiłem w ten dodatek, bo przy pierwszym wrażeniu wydawał się on być zestawem paru na szybko zmontowanych na tym samym silniku misji. Tymczasem nie, pozory mylą, a dalsze lokacje są wyraźnie różne od tego, co zawarto w D3. Przede wszystkim nie jest już wszędzie tak ciemno - część kompleksów nabrała trochę jaśniejszych barw.

Mało tego, id wysłuchało głosów krytycznych związanych z klaustrofobicznym designem leveli, dzięki czemu w dodatku znalazło się nieco więcej otwartych przestrzeni, szczególnie w środkowej fazie gry. Niewiele więcej niż w D3, ale zawsze. Później jakby zabrakło już developerowi pomysłów - wszystko staje się przesadnie schematyczne, poziomy zrobiono na zasadzie znanej z Doom 3, czyli wąski korytarz, małe pomieszczenie, wąski korytarz itd. Nie mówię, że to źle, bo taki właśnie był niemal cały oryginał, taki ta gra ma styl, ale fakt faktem, iż przydałoby się nieco więcej architektonicznych urozmaiceń. Przemierzanie na początku nowych-starych laboratoriów trąci trochę pójściem przez developera na łatwiznę.

Otwarte przestrzenie najlepiej pozwalają wykorzystać zwłaszcza jedną z nowych broni, których łącznie kilka trafiło do RoE. Ionized plasma levitator, grabber, gravity gun - jakby go nie nazywać, budzi od razu skojarzenia z identyczną pukawką w Half-Life 2 (którego konwersja z PC notabene pojawi się wreszcie na Xboxie w najbliższych dniach). Możliwość przenoszenia za jego pomocą różnych mniejszych czy większych przedmiotów wpłynęła bardzo pozytywnie przede wszystkim na interakcję z otoczeniem, czyli motyw, który w D3 był zepchnięty na margines. Dodatkowo grabber może również oddziaływać na energię, a konkretnie kule wystrzeliwane przez przeciwników. Likwidujesz w ten sposób wroga jego własną bronią. Dobre zwłaszcza wtedy, gdy amunicja w innych giwerach jest w śladowej ilości, z drugiej znów strony broń ta ma ograniczony zasięg oraz jest stosunkowo trudna w użyciu (kwestia udanego wycelowania). Zdecydowanie najlepszym narzędziem do eksterminacji stał się za to nowy, tym razem podwójny, shotgun. To jedna z najlepszych broni w historii gier, czymś tak kapitalnym nie strzelałem od niepamiętnych czasów. Raz, że double-shotgun jest doskonale zbalansowany - jeden celny strzał ma na tyle odpowiednią moc, by powalić przeciwnika na ziemię. Gdy spudłujesz, czas potrzebny na przeładowanie

Piła

> Nowych konkretnych akcji, typu np. strzelanie do kaczek, niestety tutaj nie znajdziesz, ale odreagować można. Jeden z tych Impów nawet mi kogoś przypomina.

DOOM

Już 10 lat temu mówiło się o filmowej wersji Dooma - z gigantycznym budżetem oraz Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej. Dzisiaj dostajemy jednak dosyć skromną adaptację, The Rocka i [illegible] na części trzeciej (nie ma piekła!). UAC traci kontakt ze swoim ośrodkiem badawczym na Marsie. Do zbadania sytuacji zostaje [illegible] panikować (vide "Obcy 2") Pojawi się jeszcze piękna pani doktor, zapasy z mutantem i... tryb FPP.

To właśnie fragment oddający klimat gry, gdy widz ma szansę obserwować akcję z perspektywy pierwszej osoby, miał być gwoździem filmu. I rzeczywiście. Walka z mutantami w "filmowym trybie FPP" to najlepszy element "Dooma". Przeładowywanie broni w locie, dynamiczna, zależna od akcji kamera i gitarowe riffy w tle (muzyka potęguje klimat filmu, szczególnie kawałek z napisów końcowych). Tylko że cała sekwencja FPP trwa z 5-6 minut, a widz chce więcej. Pomimo [illegible] to całkiem nieźle. Ciągła zabawa komandosów w oświetlanie pomieszczeń i pojedyncze ataki mutantów z ukrycia. Tutaj nie ma miejsca na akcje rodem z Bolla i głupie dialogi. Chociaż schemat wykańczania kolejnych żołnierzy trochę nudzi. Chwali się natomiast spora dawka gore (piła spalinowa!). Fabuła nieźle łączy wątki z gry (są smaczki dla fanów!). [illegible]

A jednak - mamy najlepszą adaptację gry od czasów Mortala. W świetle niezłej sumy 15 mln dolarów zarobionych przez pierwszy weekend w USA, marzenia [illegible]

■dystrybucja: UIP Polska ■reżyseria: Andrzej Bartkowiak ■występują: Dwayne "The Rock" Johnson, Karl Urban, Rosamund Pike. ■gatunek: akcja ■czas trwania: 105 minut

6+

z reguły okazuje się dla nas zabójczo (dosłownie) długi. Dwa, dobrze dobrano jego moc do odległości - nie ma po co strzelać z daleka, trzeba zbliżyć się na odpowiednią długość do wroga, szybko przymierzyć i wypalić. Tworzy się z tego świetna akcja, nie ma czasu na nudę. Przez trzy czwarte gry w RoE biegałem z podwójnym shotgunem - niech to wystarczy za komentarz. Do tego dochodzi artefakt, który m.in. zwalania czas i zwiększa nieco możliwości kontrolowanej postaci.

Przy okazji recenzji D3, w minusach wyszczególniłem bezsensowny pomysł z latarką, tj. brak opcji jednoczesnego stosowania jej z bronią. Efekt był taki, iż bardzo często, zaraz po zgaszeniu latarki, już po namierzeniu wroga, strzały oddawane były niemal na oślep, w całkowitych ciemnościach. Ściera odbijał mi piłeczkę twierdząc, że to w dużej mierze buduje klimat produkcji id, z czym bynajmniej zgodzić się nie chciałem. Możliwość uruchomienia niewielkiego źródła światła razem z bronią na zasadzie "chcę, to skorzystam" powinna znaleźć się w grze od razu. Do błędu przyznał się zresztą sam producent, który w RoE wspomnianą kwestię już poprawił. I nie uważam, by w jakikolwiek sposób stracił na tym klimat dodatku. Podbijać go miały "nowe" postaci przeciwników, ale cudzysłów wziął się stąd, iż producent w tej kwestii specjalnie się nie wysilił, proponując przede wszystkim różne przeróbki wcześniej już znanych potworów. Np. mutacje Impów, typu strzelający niebieskimi ognistymi kulami typek. Trudno traktować je jak coś nowego, ot, poruszają się nieco szybciej i stąd są nieco trudniejsze do zlikwidowania. Oczekiwałem zdecydowanie większej różnorodności. Niewiele zmieniło się w stricte technicznych aspektach gry, choć akurat to ostatnie uznać trzeba za rzecz zupełnie normalną. Jedna z najpiękniejszych i najbardziej zaawansowanych graficznie gier na konsole obecnej generacji. Dodatek nie wnosi żadnych gołym okiem zauważalnych poprawek do engine'u, bazując na tych samych rozwiązaniach. Powtarzalność tekstur z D3 - przesadnie widoczna. I może tylko szarpnięć animacji przy dużej zadymie wydaje się być mniej, aczkolwiek też występują. Banki dźwięków pozostały niemal w całości bez zmian, a przydałoby się dograć coś nowszego. No i zero zmian w kwestii multiplayera, co w dalszym ciągu dyskredytuje grę id jako produkt przeznaczony do zabawy w kilka osób (maks. 4 osoby w DM wypada śmiesznie). Co więcej, usunięto jeszcze najlepszy tryb co-op. Miłośnicy multi najwięcej frajdy znajdą na split-screenie, który znalazł się w portach starszych części serii (Doom 1, 2 i Doom 2 Master Levels).

Lepsze bronie oraz nieco ciekawsze projekty poziomów (choć nie wszystkich) złożyły się razem na lepszą grę. Akcja RoE funkcjonuje na wyższych obrotach, niż ta znana z D3, poprawki przyniosły pożądany efekt. Trudno jednak ocenić wyżej tytuł, którego ukończenie zajmuje dosłownie parę godzin. I który nie sprawdza się w niczym więcej, jak w jednorazowym ukończeniu. ☐

SHIVA

TRZY GROSZE SENTIEGO

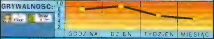
Resurrection of Evil oferuje niewiele ponad to, co swego czasu serwował podstawowy D3. Owszem, dorzucono kilka nowych zabawek, podkręcono nieco atmosferę, a eksploracja nowych poziomów potrafi przywrócić znane skądinąd mrowienie w tylnej części karku. Niestety, wspomniane dodatkowe atrakcje nie wpłynęły w znaczący sposób na sam gameplay który nie niesie ze sobą żadnych więcej urozmaiceń. Na domiar złego po raz kolejny okrojono tryb multi, a zabawę w singlu zakończymy już po 6-7 godzinach. Wyłącznie dla miłośników D3.

★★★★★★★☆☆☆

☐ WERDYKT

ID SOFTWARE	STRZELANINA
GRAFIKA	★★★★★★★★★
D•WIEK:	★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ NOWE CIEKAWSZE BRONIE	▼ ZBYT KRÓTKA
▲ POPRAWIONA KWESTIA LATARKI	▼ BRAK CO-OP
	▼ WCIĄŻ SŁABE MULTI

INFO:

7

bigmark multimedia
69-100 Słubice ul. Kościuszki 14a
Przyjmujemy zamówienia :
info@bigmark.pl ... 603 166 712
Fax i telefon: 095 758 38 07
Serwis i gry : 603 250 877

Speedster lic.Sony 279 zł

Pad radiowy Xbox lub PS2 119 zł

Torebka NDS 10 56 zł

Advance Game Port ~~89 zł~~ 39 zł

PS2/PSOne ~~46 zł~~ 36 zł Pad analogowy

Karty pamięci do PSOne 2 x 1 MB ~~29 zł~~ 19 zł

Xbox 360 Video Game System 1699 zł
Core System 1299 zł
od 2.12.2005

Karta 16 MB PS2 bez cd ~~119 zł~~ 99 zł

Pak 1 NDS 43 zł

KONSOLE	
Playstation 2 slim, Xbox	649 zł
Game Cube z Mario lub Football	449 zł
GB Micro	399 zł
GBA SP	369 zł
Nintendo DS	529 zł
PSP	1049 zł
XBOX	
Kabel przedłużacz Bigben	28 zł
Kabel AV z optic hubem BigBen	73 zł
Kabel RGB z optic hubem	45 zł
Kabel RGB/AV/Svideo + optic	89 zł
Pistolet Gunstation 2	129 zł
GAME CUBE	
Action Replay Datel	159 zł
Kabel przedłużacz Bigben	28 zł
Kabel RGB/AV Bigben	36 zł
Karta pamięci 4MB	28 zł
Karta pamięci 64MB	85 zł
Pad radiowy BigBen	109 zł
Pad SoftTouch	65 zł
Pad BigBen	od 39 zł
PLAYSTATION 2	
AR MAX Metal Edition	169 zł
Action Replay - uaktualnienie	30 zł
Game Talk Datel	99 zł
Kabel Fire-Wire	12 zł
[illegible]	[illegible]
Kabel RGB/AV SCART Bigben	28 zł
Kierownica Double Force	119 zł
Mata do tańca BigBen	79 zł
MiniPad BigBen	49 zł
Multitap II - tylko PS2	49 zł
Pad Booklit BigBen	55 zł
Piloty	29 zł
Pistolet Gunstation z plamką	89 zł
V-Stand srebrny,czarny	16 zł
PS2 Slim	
Walizka aluminiowa	79 zł
Multitap uniwersalny	89 zł
V-Stand	25 zł
Zasilacz AC	109 zł
PLAYSTATION	
Karta pamięci 1MB czarna	19 zł

Pad analogowy BigBen grey		36 zł
PSP		
[illegible]		[illegible]
AR + 64MB		199 zł
Get Connected+Media Manager		49 zł
[illegible]		[illegible]
Karta pamięci 64MB		159 zł
Karta pamięci 128MB		199 zł
Pak 1		119 zł
Zasilacz AC		65 zł
Zestaw MAX MEDIA		219 zł
Zestaw MAX POWER		279 zł
NINTENDO DS		
Pak 2 - torebka,folia...		56 zł
Torebka NDS 15		73 zł
Walizka aluminiowa	65 zł	55 zł
Zasilacz		26 zł
Zasilacz samochodowy	43 zł	33 zł
Słuchawki z mikrofonem	65 zł	45 zł
GBA SP		
Akumulator z przykrywką		19 zł
Kabel linkujący dla 2 graczy		23 zł
Ładowarka		16 zł
Travel Pack		39 zł
Słuchawki z adapterem		23 zł
Zasilacz i kabel		26 zł
GB MICRO		
Pak 1		79 zł
[illegible]		[illegible]
Słuchawki stereo		39 zł
Torebka GM103		32 zł
Torebka GM105		39 zł
Torebka GM107		52 zł
Zasilacz AC		32 zł
RÓŻNE		
Adapter RF Unit		43 zł
Kabel SVideo 3in1		29 zł
Kabel Optic DTS DDS		36 zł
Konwerter pad do PC,Xbox		39 zł
Pudełka na gry GBA SP/GBC		16 zł
Przełącznik Audio-Optical		25 zł
Zestaw czyszczący DVD		45 zł
ScartBox - 5 gniazd SCART		29 zł
ScartBox - 5SCART+SVideo		86 zł

Pełna oferta na naszej stronie www.bigmark.pl

POCKET

•GBA •PSP •DUAL SCREEN •N-GAGE •INNE

granie na małym ekranie!

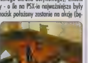
PIGUŁA

NINTENDO DS

Już za kilka dni, w dniu premiery Mario Kart DS w Europie, wystartuje program Nintendo Wi-Fi Connection. Pozwoli on wszystkim posiadaczom DS-a (a w przyszłości także Revolution) na zabawę z Graczami z całego świata. Hot-spoty umieszczone zostaną w sklepach najbardziej rozpoznawalnych sieci. Ci, którzy nie mają do nich dostępu, będą mogli zakupić specjalną przystawkę podłączaną do portu USB (z siecią najprawdopodobniej współpracować będą także niektóre karty Wireless LAN). Wymagany będzie jedynie podłączony do Internetu PC. W chwili, gdy czytacie te słowa, podobna sieć powinna już działać w USA i Japonii. Pierwszymi grami korzystającymi z dobrodziejstw usługi Nintendo będą Mario Kart DS, Animal Crossing DS, Tony Hawk's American Sk8land, Bleach, Contact, Lost Magic (świeżo zapowiedziany MMORPG od Taito) oraz Metroid Prime Hunters. Sony znów zostaje w tyle... [kilu]

Dokładnie 28 listopada (w moje imieniny! Może ktoś mi zrobi prezent?;) do amerykańskich sklepów trafi nowa wersja DS-a, Red Hot. Czerwona konsola sprzedawana będzie w zestawie z Mario Kart DS, który osobno dostępny będzie dwa tygodnie wcześniej. Cena całości - niespełna 150 dolarów. Podobny zestaw trzy dni wcześniej (25.11) dostanie Europa, z tą różnicą, że zamiast w dolarach, zapłacimy w euro, a miejsce czerwonego zajmie zwykły, srebrny DS. Czy tylko ja mam wrażenie, że ktoś tu jest ignorowany...? [kilu]

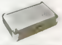
Mamy już oficjalną zapowiedź Resident Evil: Deadly Silence. Okazją do wydania gry jest przyszłoroczna, dziesiąta rocznica serii Capcomu, której kolejne odsłony znalazły łącznie 26 milionów nabywców. Wersja na DS-a wzbogacona zostanie o rozbudowany tryb multiplayer z opcją cooperative. Przeróbce poddana zostanie większość zagadek (dojdzie obsługa ekranu dotykowego), zmieni się też charakter gry - o ile na PSX-ie najważniejsze były łamigłówki, na DS nacisk położony zostanie na akcję (będzie też możliwość wybrania trybu Classics, nie różniącego się niczym od wersji z PlayStation). Kosmetycznym zmianom poddana zostanie grafika oraz menu, które w nowej wersji podzielone zostanie na dwie części - jedną, z mapą i wskaźnikiem energii wyświetlać będzie górny ekran. Druga, z inwentarzem, znajdzie się na dolnym, przez większość czasu prezentującym akcję. Poprawie ulegnie sterowanie (dojdzie m.in. możliwość przeładowania broni i zwrotu o 180 stopni), które dodatkowo wzbogacone zostanie o ciekawe, lecz moim zdaniem dodane nieco na siłę akcje, wymagające użycia stylusa. Gra wykorzystywać będzie także mikrofon. Premiera planowana jest na pierwszy kwartał 2006 (USA). [kilu]



Przeglądając fora dyskusyjne zauważyłem ciekawą regułę. Posiadacze PSP zwykle jako pierwsi atakują fanów DS-a, wmawiając im, że ich konsola to zabawka dla dzieci z ograniczonymi możliwościami, słabą grafiką i kiepskimi grami. Ci nie pozostają dłużni, jednak, co ciekawe, przytaczane przez nich argumenty (dotyczące zwykle polityki Sony, które póki co stawia na odtwórcze gry w peesdwójkowych klimatach) zwykle są dojrzalsze, rzadziej przypominają dziecinne przepychanki. Trudno nie przyznać obu stronom racji. Jeszcze trudniej wybrać właściwą platformę (co jest ciekawe, biorąc pod uwagę różnice między nimi). Dlatego zanim zaczniecie męczyć rodziców o gwiazdkowy prezent, zastanówcie się, czy naprawdę obejdziecie się bez tytułów pokroju Castlevanii i Advance Wars, GTA Liberty City Stories i Pro Evolution Soccer. Jak to dobrze, że ja nie mam takich problemów;). □ [kilu]

PRZEGLĄD DODATKÓW DO DUALSCREENA

Na przykładzie dostępnych akcesoriów doskonale widać, który z handheldów - PSP czy DS - jest bardziej gadżetem, niż konsolą. Ilość dodatków do PSP poraża - wybierać możemy spośród dziesiątek futerałów, stojaków, głośników, pojemniejszych baterii, nakładek na przyciski i ekran, ostatnio pojawiły się nawet przystawki do podłączenia PSP do TV (patrz: „Piguła" w poprzednim i bieżącym numerze). Tymczasem oferta gadżetów DS-owych jest bardzo skromna, w dodatku naprawdę użyteczna jest tylko niewielka część z nich. W co naprawdę warto inwestować?



■ Najwięcej do powiedzenia mają jak zwykle producenci pokrowców. Składany DS jest w kieszeni plecaka bezpieczniejszy, niż PSP z wyeksponowanym wyświetlaczem, jednak i on nie jest niezniszczalny, a pościerana farba zdecydowanie nie dodaje konsoli uroku. Najlepsze produkty ma w swej ofercie wytwarzający także licencjonowane futerały BigBen Interactive. Wybierać możemy między kilkoma pokrowcami, od niewielkiej saszetki, po sporą walizeczkę (do wyboru - z tkaniny lub aluminium), w której oprócz DS-a zmieszczą się wszystkie akcesoria. Podobnie wygląda oferta Joytecha, którego pokrowce są równie solidne (usztywniona tkanina + miękka wyściółka i kieszonki na akcesoria), a nieco tańsze (30-40 zł zamiast 50-90). Większość pozostałych producentów wyraźnie stawia na zysk, gdyż ich futerały są zwykle mniej odporne i brzydsze. Za to wybór jest znacznie szerszy - od aluminiowych pudełeczek (na uwagę zasługuje ładny i wytrzymały, niestety dość drogi - ok. 90 zł - produkt marki Brando), po "kieszenie" z miękkiej pianki, zwykle dołączane do zestawów typu X-in-1.

■ Innym sposobem na zabezpieczenie DS-a są produkowane przez parę firm skórki, czyli naklejki na obudowę. Jedne z lepszych dostępne są pod adresem designer-skins.com. Produkty tej marki wykonane są z trwałego tworzywa, można je też odklejać i myć pod bieżącą wodą. Na ww. stronie znajdują się dziesiątki podzielonych na kategorie tematyczne skórek, nie tylko dla DS-a (ok. 50 zł).

■ Praktycznym, często niedocenianym dodatkiem są pokrowce na gry. Choć kartridże nie są tak delikatne jak dyski UMD, niewielkie gabaryty zwiększają ryzyko ich zgubienia, gdy nosimy je luzem w kieszeni. Jeśli nie mamy pokrowca z odpowiednią przegródką, warto wygospodarować 20-30 zł na specjalny plastikowy portfelik.

■ Równie przydatne są folie ochronne naklejane na ekran dotykowy. Tu również rozrzut cenowy i jakościowy jest bardzo duży. Na uwagę zasługują wyłącznie folie bezklejowe, trzymające się wyświetlacza dzięki specjalnej warstwie silikonu. Można je odklejać (w przypadku najtańszych folii z klejem stanowi to problem, gdyż łatwo w ten sposób uszkodzić konsolkę) i myć pod bieżącą wodą. Ich zaletą jest też trwałość i stosunkowo prosty proces nakładania. Ostatnio w Internecie pojawiło się sporo "bezfirmowych" folii sprowadzanych z Dalekiego Wschodu. I one spełniają swoje zadanie, są przy tym stosunkowo tanie (20-25 zł za zestaw złożony z kilku folii). Jedyną wadą może być minimalne pogorszenie czytelności wyświetlacza (myślę, że to niska cena za bezpieczeństwo mało odpornego na zarysowania ekranu).

■ W przypadku PSP popularnym gadżetem są zasilane bateryjnie zestawy głośnikowe (Logitech, Logic3...), często pełniące też rolę stojaka. DS posiada znacznie lepsze głośniki, niż konsola Sony, nie wymaga też żadnych stojaków, więc producenci mają o wiele mniejsze pole do popisu. Jeśli komuś z Was bardzo zależy na poprawie właściwości akustycznych konsoli, proponuję podłączyć ją do zestawu pecetowych głośników 2.1 (Creative, Logitech) - ceny całkiem przyzwoitych zaczynają się od 80-90 zł. Alternatywą są słuchawki - tu wybór jest nieograniczony. Ze swojej strony proponuję dowolne słuchawki marki Koss lub Senheisser, ew. tańsze Sony, Panasonic, Philips (konkretne modele polecał w swoim poradniku dla PSP Butcher). A co ze słuchawkami przygotowanymi z myślą o DS? Ich jakość, choć w przypadku gier wystarczająca, nie umywa się do jakości oferowanej przez którekolwiek z wyżej wymienionych. Jedyną zaletą jest cena. Ciekawym produktem są natomiast douszne słuchawki marki BigBen, wyposażone w mikrofon (ok. 70 zł). Dzięki nim możliwe staje się granie w korzystające z niego tytuły (Project Rub, Nintendogs) także poza domem, bez konieczności schylania się nad konsolką. Dodam, że do DS nie pasują standardowe słuchawki z mikrofonem, np. od PC.

■ A co z zasilaniem? Akumulatorek zastosowany w konsoli pozwala na ok. 6 godzin zabawy z dala od gniazdka. Czas ten można zwiększyć dwukrotnie, zaopatrując się zapasowy akumulator (ok. 50 zł, w zestawie jest też klapka ochronna i śrubokręt). Alternatywą są zewnętrzne baterrypacki, zwykle zasilane "paluszkami". Logic3 oferuje uniwersalną, bezprzewodową ładowarkę do PSP, GBA SP i DS, wyposażoną w akumulator o pojemności 1800mAh (zdolny do naładowania konsoli w 4-5 godzin) i baterię słoneczną. Ta ostatnia nie pozwala co prawda na granie z wyczerpanym akumulatorem (jest na to zbyt słaba), ładuje go za to w ciągu kilkunastu godzin. Rzecz przydatna np. pod namiotem. Niestety - droga, bo kosztująca ok. 199 zł. Reszta oferty to standard - alternatywne zasilacze, ładowarki samochodowe i kable ładujące akumulatorek DS-a przez komputerowy port USB.

■ Wielu producentów oferuje zestawy złożone z różnego rodzaju dodatków - pokrowców, folii ochronnych, zasilaczy, słuchawek itp. Przed ich zakupem sugeruję odpowiedzieć sobie na pytanie, czy rzeczywiście potrzebujemy ich wszystkich. Jeśli już się zdecydujemy, warto zwrócić uwagę na ich jakość - spora część dostępnych u nas zestawów to "chińszczyzna".

■ Odrębny temat stanowią różnego rodzaju przystawki multimedialne. Dostępne są narzędzia dla programistów-amatorów (Passkey, M3...), a także przejściówki na popularne karty pamięci, pozwalające m.in. na oglądanie specjalnie przygotowanych filmów, muzyki (w tym MP3) i zdjęć. Co ciekawe, jedna z nich - kompatybilny także z GBA SP Play-Yan - wytwarzana jest przez samo Nintendo. Przystawka kosztuje ok. 80 dolarów, w związku z czym jest to raczej tylko ciekawostka.

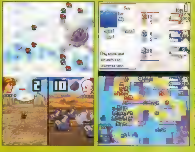
Ten krótki tekst oczywiście nie wyczerpuje tematu. Mam jednak nadzieję, że niektóre z informacji okażą się dla Was przydatne. Jeśli zetknęliście się z ciekawym dodatkiem, o którym nie wspomniałem wyżej - piszcie. □ [kilu]

Za wypożyczenie Nintendogs dziękujemy firmie Świat N, www.swiatn.pl

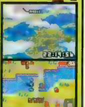
ADVANCE WARS
DUAL STRIKE

Kilkanaście lat temu developerzy z Intelligent Systems dokonali rzeczy pozornie nierealnej. Stworzyli grę wojenną, łączącą kompleksowość i rozbudowanie z ogromną przystępnością i "lekkością" klimatu. Grę odpowiednią dla każdego, niezależnie od wieku i upodobań. Przez długi czas dostępna tylko dla mieszkańców Japonii, po latach seria ta zrobiła furorę także poza jej granicami. Wersja na GBA do dziś uważana jest za jeden z najlepszych powodów do zakupu przenośnej konsolki, choć od jej wydania minęło pięć lat.

Dual Strike na pierwszy rzut oka daleki jest od tego, czego nauczyły nas pecetowe strategie turowe. Zamiast gigantycznych map, nad którymi najwięksi wyjadacze potrafią siedzieć tygodniami, mamy tu serię zadań z planszami zajmującymi niewiele więcej, niż ekran konsolki. Nie ma tu też przyprawiającej o ból głowy dokumentacji - wszystkiego uczymy się w sposób naturalny podczas zabawy. Pierwsze dziesięć misji to tutorial, w którym poznajemy zasady rządzące grą, kluczowe postacie i jednostki. Sposób, w jaki się to odbywa, sprawia, że w Advance Wars grać może każdy. A jak wygląda sama rozgrywka? Każdą misję zaczynamy z określoną ilością budynków, jednostek i funduszy. Celem jest zniszczenie jednostek przeciwnika, przejęcie jego głównej bazy lub - w przypadku niektórych misji - wykonanie konkretnego zadania, np. zniszczenia wskazanego obiektu. Do dyspozycji mamy kilka rodzajów piechoty oraz pojazdy poruszające się na lądzie, w wodzie i w powietrzu. Każdy z nich opisany jest serią parametrów w rodzaju ilości i typu amunicji oraz paliwa, możliwego do pokonania w jednej turze dystansu, widoczności, skuteczności przeciwko różnym jednostkom itp. Każda jednostka dysponuje wskaźnikiem energii regenerowanym przez specjalne pojazdy lub w czasie, gdy przebywamy na terenie należącego do nas budynku. Wyżej wymienione współczynniki zmieniają się w zależności od typu terenu, pogody oraz zdolności dowódcy, którego wybraliśmy na początku misji. Tych ostatnich mamy do dyspozycji niemal trzydziestu. Każdy posiada odmienny charakter (główny bohater to używający slangu internauta, którego ulubione słowo to "Owned!") i wnosi do fabuły coś od siebie. Zabawa przebiega w systemie turowym. W każdej turze możemy budować i przemieszczać jednostki, po jej zakończeniu to samo robi nasz przeciwnik. Najtrudniejsze misje składać się mogą z dziesiątek, a nawet setek tur. Im ich mniej, tym wyższa ocena i ilość punktów doświadczenia dla danej postaci.



Dual Strike zawiera cały szereg nowości. Najważniejsza to możliwość przełączania się między dwoma wybranymi dowódcami podczas wykonywania misji. Każda z postaci posiada inne zdolności wpływające na możliwości naszych jednostek (siłę ognia, zasięg, szybkość przejmowania budynków przeciwnika itp.). Różne (zależne od postaci i poziomu jej doświadczenia) są też ataki specjalne, które aktywować możemy co kilka tur. Inną nowością są misje odbywające się na dwóch frontach. Dowódcą na tym drugim jest konsola, my wybieramy jedynie sposób gry (ofensywny, defensywny itp.), możemy też wysyłać jednostki do pomocy. Co jeszcze? Nowe pojazdy, nowe tryby. Poza złożoną z niemal trzydziestu misji kampanią, do naszej dyspozycji oddano garść pojedynczych zadań na wybranych mapach, tryb Survival (musimy zwyciężyć dysponując określoną ilością tur, czasu lub funduszy) oraz parę rodzajów zabawy dla kilku Graczy. Jest też sklepik, galeria i edytor plansz. Najbardziej zaskakującym dodatkiem jest Combat. To w zasadzie kompletna, prosta gra - wariacja na temat Advance Wars z akcją przebiegającą w czasie rzeczywistym. Tryb ten szczególnie dobrze sprawdza się podczas zabawy kilkuosobowej.



Oprawa nie zmieniła się zbytnio przez ostatnie lata, cieszy natomiast sposób, w jaki wykorzystano dwa ekrany. Na dolnym wyświetlany jest obszar naszych działań, górny zaś wyświetla informacje na temat wybranych jednostek. Obecność dwóch ekranów pozytywnie wpłynęła na czytelność wszelkiego rodzaju opisów. Sterowanie wykorzystuje oczywiście ekran dotykowy, jednak moim zdaniem lepiej sprawdzają się normalne przyciski. Stylus jest natomiast niezastąpiony w edytorze plansz. O grafice nie warto chyba pisać - wszystko widać na screenach (krótko - jest dobrze, czytelnie i przejrzyście). Na słowa uznania zasługują natomiast autorzy muzyki, budującej klimat i jednocześnie nie rozpraszającej.

Choć Dual Strike nie zaskakuje, jak swego czasu pierwsza część Advance Wars, wciąż jest to jedna z najoryginalniejszych, najbardziej dopracowanych gier na systemy przenośne. I jednocześnie najdłuższych - podstawowa kampania starcza na kilkanaście dni główkowania. Czas ten przedłuża kilkukrotnie (!) cały szereg trybów i dodatków oraz możliwość zabawy kilkuosobowej (z możliwością gry na jednej konsolce). Choć gra jest mocno rozbudowana, autorzy wzięli pod uwagę, że dla wielu będzie to pierwsze spotkanie z tą genialną serią i tak wyważyli poziom trudności, by nikt nie był zawiedziony. Mimo to weterani zauważą, że zabawa jest nieznacznie łatwiejsza. Dla nich przygotowano tryb Hard, dostępny po przejściu kampanii. W nim najlepiej widać, jak dopracowaną inteligencją dysponuje przeciwnik.

Trzecia część Advance Wars jest równie dobra, co poprzedniczki. Wciąga, frustruje, w przypadku "zacięcia" wierci dziurę w głowie nawet wtedy, gdy nie siedzimy przy konsoli. Fani doskonale wiedzą, czego się spodziewać, pozostałym radzę przynajmniej spróbować. Pięć lat temu sam nie do końca wierzyłem, że za jedną z najlepszych gier na handheldy uznam "jakąś" strategię. [kilu]

DS **WERDYKT**
NINTENDO STRATEGICZNA
7 8 9
9-
▲ przystępność, rozbudowanie
▼ niewiele zmian, nowości
1-8 GRACZY (1 DS SINGLE/MULTI-CARD)

PIGUŁKA

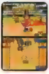
DS

W wywiadzie udzielonym magazynowi EGM, Eiji Aonuma potwierdził, że prace nad kolejną częścią Zeldy nabierają realnych kształtów. Producent serii chce, by gra w jak największym stopniu wykorzystywała możliwości DS-a, przede wszystkim dotykowy ekran. Na konkrety musimy niestety poczekać. [kilu]

Japoński magazyn Famitsu zamieścił zaktualizowaną listę tytułów, które ukażą się na DS. Wśród nowości na uwagę zasługują m.in. Brain Training 2, Rainbow Island, Final Fantasy Crystal Chronicles, Tingle RPG, ASH, Tenchu DS, Kaitou Wario (na obrazku), English Training DS, Detect Hacker, Puzzle Up DS, Sudoku, Mario Basket 3on3 oraz kolejna część Castlevanii. DS nabiera rozpędu! [kilu]

Ojciec serii Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, na konferencji w Japonii ujawnił pierwsze informacje na temat projektu ASH - Archaic Sealed Heat. Gra zaliczać się będzie do gatunku określonego przez H.S. jako Team Tactics - w połowie jest to gra taktyczno-strategiczna, w połowie prawdziwy RPG. Fabuła opowiadać ma o losach królowej, której zamek wraz z poddanymi spłonął. Ci ostatni przywróceni zostali jednak do życia - choć ich ciało ma postać tytułowego popiołu, pamięć i dusza wciąż trwają. W grze znajdzie się około 20 postaci, pomagających bohaterce w rozwikłaniu kolejnych zagadek. ASH korzystać ma z prerenderowanej, realistycznej grafiki w formie animacji FMV. Zdaniem Sakaguchiego niewielki ekran DS-a sprawdzi się w jej przypadku świetnie, co potwierdził zaprezentowany film. Gra ukaże się w drugiej połowie przyszłego roku. Warto czekać - w skład tworzącego ją zespołu wchodzi kilka znanych osobistości, w tym Hideo Minaba (designer; seria FF) i Hitoshi Sakimoto (kompozytor; wiele popularnych serii). [kilu]

Zi Corporation, twórca inteligentnych interfejsów dla urządzeń przenośnych, udostępnił Nintendo jeden ze swoich flagowych produktów - system rozpoznawania pisma odręcznego Decuma. Nie wiadomo jeszcze, w jaki sposób Wielkie N wykorzysta licencję i w jakich grach wykorzystana zostanie ta technologia. [kilu]



Square Enix przygotowuje dla Nintendo... koszykówkę z Mario w roli głównej. W grze znajdą się wszystkie postacie z uniwersum Big N, nie zabraknie też charakterystycznych ruchów i motywów (tak, Mario będzie mógł zmienić wrogów w monety). Sterowanie opierać się będzie na wykorzystaniu ekranu dotykowego, co wyraźnie podkreślił na konferencji prasowej szef firmy, Yoichi Wada. Mario Basket 3on3 ukaże się w przyszłym roku. [kilu]

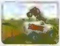
I znów Square Enix. Na konferencji w Japonii firma pokazała krótki film z wczesnej wersji Final Fantasy III na DS - remake'u gry, która nigdy nie ukazała się na platformie innej niż NES (i NIE chodzi tu o SNES-owego FF6, który w USA wydany został jako "trójka"). Firma już kilkakrotnie robiła przymiarki do tego projektu, jednak zawsze coś stawało jej na drodze. Tym razem udało się zebrać zespół, w którego skład wchodzą zarówno ludzie pracujący nad nowymi Finalami, jak i weterani odpowiedzialni za pierwowzór (nadzorują prace). Producentem jest Hiromichi Tanaka, współautor FF9. A co wiadomo na temat samej gry? Na chwilę obecną tylko jedno - FF3 na DS posiadać będzie w pełni trójwymiarową oprawę. Firma pracuje też nad DS-ową wersją FF: Crystal Chronicles oraz Dragon Quest Monsters. Gry ukażą się w przyszłym roku. [kilu]

Twórcy serii Final Fantasy udostępnili pierwsze konkretne informacje na temat Children of Mana. Akcja tego hack'n'slasha rozgrywać się będzie na Illusii, wyspie położonej w centrum świata. Bohaterami będą odważny piętnastolatek Frick, który stracił rodziców i brata, dojrzała i odpowiedzialna szesnastolatka Tumble oraz nie znający strachu dziewięciolatek - indywidualista Pop (dzieciaki ratujące świat - skąd my to znamy...?). W grze znajdą się trzy podstawowe bronie oraz przedmioty wpływające na zdolności postaci. Autorzy obiecują 25-30 godzin zabawy w trybie dla jednego Gracza oraz multiplayer z opcją cooperative. Nad grą pracuje Next Entertainment (dawniej Nextech), firma mająca na koncie wiele sukcesów od czasów 16-bitowców, odpowiedzialna m.in. za Resident Evil: Code Veronica na DC i Shining Soul na GBA (kilku jej członków pracowało nad kolejnymi odsłonami Final Fantasy). Premiera w Japonii - zima. [kilu]

Ubisoft udostępnił pierwsze screeny z DS-owej wersji Peter Jackson's King Kong, przygotowywanego na wszystkie popularne platformy. Na temat tej wersji wiadomo tylko jedno - ukaże się w listopadzie. [kilu]

PIGUŁKA GAME BOY ADVANCE DS

Producent Tenchu DS, Atsushi Taniguchi z From Software ujawnił kilka informacji na temat tego projektu. Górny ekran wykorzystany zostanie do przedstawienia akcji, na dolnym znajdą się przedmioty i mapa. Akcja ukazana będzie, podobnie jak w MGS, z lotu ptaka, co ma pomóc w planowaniu. Gra podzielona zostanie na całą serię krótkich, 5-, 10-minutowych misji, co dopasuje charakter gry do konsoli przenośnej. Nowością będzie też system tworzenia przedmiotów ze znalezionych materiałów. Premiera - wiosna 2006 [kilu]



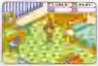
Majesco niespodziewanie pokazało screeny z Monster Trucks DS. Na temat gry wiadomo jedynie tyle, że znajdzie się w niej 25 tras w pięciu sceneriach, 8 pojazdów z możliwością ich ulepszania oraz tryb multiplayer. Premiera - koniec listopada [kilu]

Jakie konsekwencje wyniknąć mogą z używania nieoficjalnego softu (emulatory, amatorskie gry i programy) na PSP i DS? Do tej pory w najgorszym razie musieliśmy się liczyć z utratą gwarancji. Zmieniło się to za sprawą autorów trojanów Trojan.PSPBrick, Format A i Tahen A i B. Dwa pierwsze atakują PSP, dwa ostatnie - DS i przystawki do uruchamiania aplikacji homebrew (XGFlash, SuperCard, CBAMp itp.). Złośliwe programy wymazują firmware konsoli, co kończy się jej "śmiercią" (w większości przypadków serwis odmawia naprawy). Trojany są wykrywane przez najnowsze oprogramowanie antywirusowe [kilu]

Mimo stosunkowo małej popularności konsoli GamePark 32, twórcy zdecydowali się na przygotowanie jej następcy. GP2X Game System będzie prawdziwą maszyną multimedialną. Wyposażona w dwa procesory ARM920T i ARM940T konsola działająca w środowisku linuksowym odtwarzać ma wszystkie popularne formaty multimediów, z DivX i XVID i elektronicznymi książkami włącznie. Inne atuty tego cacka to slot na karty SD, USB 2.0, 3.5-calowy ekran o rozdzielczości 320x240, wyjście do podłączenia telewizora i bateria zdolna do 8-godzinnej pracy (14 godzin w przypadku MP3). Sprzęt obsługiwać będzie darmowe emulatory wszystkich popularnych konsol 8- i 16-bitowych, włączając w to SNES-a i GBA. Premiera odbędzie się na początku grudnia. Cena jest akceptowalna - 180 dolarów. [kilu]

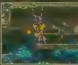
Square Enix potwierdził przypuszczenia na temat remake'ów kolejnych części Final Fantasy. Dwa pierwsze dostępne są na GBA w jednym zestawie. Trzeci w mocno podrasowanej oprawie wydany zostanie na DS. O czwartym pisaliśmy miesiąc temu - wiemy już, że ukaże się on na GBA w połowie grudnia (Japonia). Pozostałe dwa - 5 i 6 - także pojawią się na Game Boyu, co potwierdzili na konferencji prasowej przedstawiciele firmy. GBA odejdzie do lamusa w pięknym stylu! [kilu]

Jeszcze w tym roku powinna ukazać się angielska wersja gry Dogz. Będzie to advance'owy odpowiednik Nintendogs, w którym zadaniem Gracza jest opieka nad pieskiem. Do naszych obowiązków należeć będzie m.in. karmienie, sprzątanie, nauka sztuczek i wyprowadzanie na spacery. O tym, czy nasze zabiegi nie poszły na marne, dowiemy się biorąc udział w jednej z trzech mini-gier. Gra oferować ma 18 ras do wyboru i rozległe tereny do eksploracji (mieszkanie, ogródek, domy sąsiadów...). Nie zabraknie też możliwości linkowania konsolek. Developerem jest MTO (GT Advance), wydawcą - Ubisoft [kilu]



Castlevania

Dawn of Sorrow



Istnieją serie, dla których ludzie kupują konsole. Kolejne ich części, choć oparte na tym samym pomyśle, urzekają otoczką w postaci świetnej fizyki czy topowej oprawy graficznej. Mimo to często słychać narzekania na wtórność, odtwórczość takich pozycji. W tej sytuacji niewiarygodne wydaje się, że rację bytu mają kontynuacje takich serii, jak Castlevania. Choć zastosowane w nich zmiany to wyłącznie kosmetyka, gry te od przynajmniej kilku lat dostają niezmiennie najwyższe noty. Czy słusznie?

ATT
DEF
STR
CON
INT
LCK
NEXT 15657
GOLD 0
SOMA
LV.48
BULLET
GUARDIAN
ENCHANTED
ERINS
GHOST

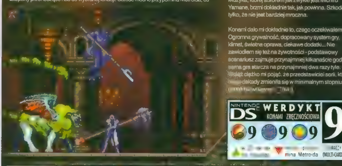
Z Castlevanią zetknąłem się po raz pierwszy dość późno, bo za czasów dominacji 32-bitowców. W serii zakochałem się dużo później, za sprawą dwóch rewelacyjnych wersji na GBA - Harmony of Dissonance i Aria of Sorrow. Dawn of Sorrow (w skrócie C:DS - przypadek?) to bezpośrednia kontynuacja tego ostatniego. Autorzy poprawili w nim kilka drobiazgów - coś zmienili, coś dodali i tak powstała maksymalnie wtórna gra, od której nie sposób oderwać się choćby na sekundę. Paradoks?

Akcja C:DS ma miejsce rok po wydarzeniach z Arii. Spokojne życie kolejnego wcielenia Drakuli zakłóca tym razem kapłanka kultu, którego celem jest przywrócenie Księcia Ciemności do życia. Bohater nie ma wyjścia - po raz kolejny wyrusza na spotkanie z siłami ciemności. Fabuła gry, choć banalna, przedstawiona została w sposób nie wywołujący odruchowego przewijania dialogów. Mamy tu wątek miłosny, odrobinę humoru sytuacyjnego i zwroty akcji rodem z horrorów klasy C. Bardzo pozytywne wrażenie robią świetnie narysowane (styl anime) wizerunki bohaterów wyświetlane podczas dialogów.

A jak wygląda sama gra? Cała Castlevania to jeden ogromny level. Początkowo mocno ograniczone umiejętności naszego bohatera nie dają zbyt wielu możliwości w kwestii eksploracji - ścieżek jest wiele, jednak nie skorzystamy z nich, dopóki nie nauczymy się nowych ruchów. Ze względu na to większość miejsc odwiedzamy przynajmniej kilkukrotnie, co daje złudzenie nieliniowości. Pomocne w dalszej części gry okazują się teleporty przenoszące nas do wybranej lokacji. Całość mocno przypomina Metroida, co oczywiście nie jest wadą. Przeciwnicy w Castlevanii to temat na książkę - mamy tu wszystko, od zombie, przez czarownice, upadłe anioły, gigantycznych rycerzy, żywe drzewa, latających tancerzy, wielkie ślimaki, po takie wariactwa, jak wybuchająca marchewa, skaczący nagrobek czy wojowniczka ze Street Fightera. Niektóre z nich dysponują szczątkową inteligencją, inne potrafią podszywać się pod elementy otoczenia albo wyglądają jak wyjęte z innej bajki (oniemiałem, gdy zaskoczony kelner rzucił we mnie ciastem, po czym wskoczył w ścianę). Ich eliminacji służy cała seria wymyślnych narzędzi. Nasz bohater korzystać może z szeregu przedmiotów (zbroje, amulety...) i broni. Najważniejszym elementem są dusze, wchłaniane w sposób losowy po zabiciu niektórych przeciwników. Podzielono je na kilka grup - jedne poprawiają wybrane parametry Somy, inne dają mu przeróżne nadludzkie zdolności, jeszcze inne zwiększają możliwości wybranych broni lub przywołują pomocne w walce demony. Wybrane dusze możemy łączyć z bronią (tracimy jednak wówczas oferowany przez nią czar), co czyni tę ostatnią jeszcze potężniejszą. Przedmiotów i dusz jest tak wiele, że chęć przetestowania wszystkich zwiększyłaby czas zabawy kilkukrotnie (służy temu jeden z trybów odkrywanych po ukończeniu gry). Przydatną nowością jest możliwość wyposażenia bohatera w dwa różne zestawy broni, dusz i przedmiotów, między którymi przełączamy się jednym przyciskiem. Dzięki temu rzadziej korzystamy z menu. Co jeszcze? Są bossowie, są zagadki logiczne, są sklepy, jest quick save, nie zapomniano też o dotykowym ekranie. Tego ostatniego używamy do aktywowania czarów (rysujemy na ekranie np. pentagram) i - rzecz ciekawsza - usuwania cegieł blokujących drogę w wybranych lokacjach. Mimo wszystko opcja ta sprawia wrażenie dodanej nieco na siłę. Ciekawe są za to dodatkowe tryby, wśród których nie zabrakło multiplayera (tryb versus; możliwość wymiany dusz).

Strona techniczna również zachwyca. Grafika na pierwszy rzut oka jest podobna, jak na GBA (który w temacie 2D oferował naprawdę sporo), dopiero po chwili dostrzegamy takie smaczki, jak w pełni trójwymiarowe tła w niektórych lokacjach (na screenach tego nie widać, gdyż wyglądają one jak namalowane), ciekawe efekty graficzne czy świetnie animowane postacie, często zajmujące znaczną część ekranu. Najważniejszy jest jednak klimat bijący z każdej cegiełki, każdego piksela w większości ręcznie rysowanych teł i postaci. Dawn of Sorrow jest też świetnie udźwiękowiony. Widać tu przewagę DS-a nad PSP w kwestii stereofonii (łatwiej lokalizować przeciwników) i czystości emitowanych dźwięków. Muzyka, której autorem jak zwykle jest Michiru Yamane, brzmi dokładnie tak, jak powinna. Szkoda tylko, że nie jest bardziej mroczna.

Konami dało mi dokładnie to, czego oczekiwałem. Ogromna grywalność, dopracowany system gry, klimat, świetna oprawa, ciekawe dodatki... Nie zawiodłem się też na żywotności - podstawowy scenariusz zajmuje przynajmniej kilkanaście godzin, a sama gra starcza na przynajmniej dwa razy tyle. Wciąż ciężko mi pojąć, że przedstawiciel serii, która w [illegible] dekady zmieniła się w minimalnym stopniu, [illegible] [kilu]



NINTENDO DS WERDYKT
KONAMI ZRĘCZNOŚCIOWA
9 9 9 **9-**
[illegible] mina Metroida
(MULTI-CARD)

DRIV3R

Panowie Velez i Dubail potrafią wycisnąć siódme poty z GBA. To oni stworzyli nań pierwsze trójwymiarowe wyścigi i platformówkę. Driv3r okazał się projektem równie ambitnym. Dobrze znany silnik 3D pozwolił na umieszczenie w grze dwóch wielkich miast i większości innych elementów znanych z "dużej" wersji. Z jedną różnicą - niektóre z nich mają postać mocno umowną. Struktura gry przywodzi na myśl GTA - zaczynamy zawsze w tym samym miejscu. Możemy wybrać się na przejażdżkę, odwiedzić zleceniodawcę bądź wziąć udział w jednej z mini gier. Niektóre z misji (tych jest 25) rozgrywają się w budynkach, w innych zasiadamy za kierownicą motoru lub sterami łodzi. I wszystko byłoby OK, gdyby nie strona techniczna - otoczenie znikające 200 metrów przed nami, brak kolizji (od innych obiektów odbijamy się jak piłka, niezależnie od siły uderzenia) i zerowe SI przeciwników. Cieszy natomiast duża płynność i szybkość gry, nie mam też większych zastrzeżeń do modelu jazdy. Wiem, niedoróbki wynikają z ograniczeń technicznych, na niektóre z nich trudno jednak przymknąć oko. Jeśli nie przychodzi Ci to z łatwością, lepiej daruj sobie ten tytuł. Ja zaryzykowałem i nie żałuję, choć lepiej bawiłem się przy GTA i Paybacku. ☐ [kilu]

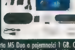
GAME BOY ADVANCE WERDYKT
ATARI ZRĘCZNOŚCIOWA
8 4 6 **6**
[illegible] rozbudowania
stopień [illegible]

Piła

PSP

Do tej pory wszyscy, którzy chcieli otrzymać darmową wersję Spider-Mana 2 na UMD, korzystać musieli z anglojęzycznego serwisu www.yourpsp.com. Na warszawskim PlayStation Experience dowiedzieliśmy się, że w połowie listopada ruszy polska wersja tego serwisu. Lepiej późno, niż wcale! [kilu]

Sony ogłosiło, że 21 października na rynek trafił dziesięciomilionowy egzemplarz PSP. Jest to wynik lepszy, niż w przypadku PSX-a i PS2, warto jednak pamiętać, że dotyczy konsol dostarczonych do sprzedawców, a nie już sprzedanych (tych jest rzecz jasna znacznie mniej). W Azji znajdują się w chwili obecnej 3 miliony konsol, w USA - blisko 4,47 miliona, w Europie natomiast 2,53 miliona (w rzeczywistości więcej, ze względu na nieoficjalny import). Do tej pory do sklepów trafiło 19,6 miliona gier i aż 15 milionów filmów (rekordzistą jest FF: Advent Children, rozprowadzony w ilości 700 tys. egzemplarzy). Liczba dostępnych na całym świecie gier przekroczyła dwie setki. [kilu]

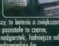


Japoński oddział Sony 17 listopada wprowadził na rynek kolejny obok Standard i Value Pack zestaw. W jego skład, poza standardowymi akcesoriami, wchodzą: kabel USB, podstawka pod konsolę oraz karta MS Duo o pojemności 1 GB. Cena - w przeliczeniu niespełna 900 zł (!). Pod koniec listopada (21. w UK, 28. na reszcie kontynentu) podobny zestaw pojawi się w Europie. Jego cena wyniesie 300 euro, czyli o 50 euro więcej, niż za podstawowy pakiet. [kilu]

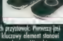
Wkrótce po premierze GTA Liberty City Stories Rockstar wypuścił program umożliwiający wrzucanie do gry własnej ścieżki dźwiękowej. Rockstar Custom Tracks obsługuje wyłącznie płyty CD-Audio (nie działa z MP3) - zawartość krążka (tytuły piosenek pobierane są z Internetu) zapisywana jest w specjalnym, zajmującym kilkadziesiąt MB pliku, który następnie wrzucamy na kartę MS Duo. Program dostępny jest na stronie WWW gry. [kilu]

Wydawca Gran Turismo ogłosił, że kieszonkowa wersja tego symulatora ukaże się nie w bieżącym, jak pierwotnie planowano, lecz w przyszłym roku. Póki co nie ma nawet wczesnych screenów, jest więc bardzo prawdopodobne, że angielską wersję gry otrzymamy nie prędzej, niż za rok. [kilu]

Na PSP będziemy mogli wkrótce oglądać telewizję. Zapewni to nam nowa usługa, nad której wprowadzeniem pracuje właśnie Sony. Nowy firmware w wersji 2.5 wzbogacił PSP m.in. o możliwość współpracy z przystawką LocationFree. Po podpięciu do źródła sygnału video (np. DVD) zamienia ona ten ostatni w dane wysyłane przez Wireless LAN do wyposażonego w kartę Wi-Fi urządzenia, np. PSP (tzw. technika streamingu). Poza domem źródłem tak zakodowanego sygnału może być np. odpowiednio szybki hotspot. Chętnych do przesłania w ten sposób obrazu z PS2 czy Xboxa informujemy, że jest to możliwe, jednak 2-3-sekundowe opóźnienia uniemożliwiają grę. LocationFree kosztuje ok. 300 dolarów. [kilu]

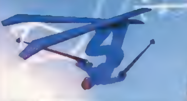


Japoński oddział Sony wprowadził do sprzedaży interesujące dodatki do PSP. Pierwszym jest karta MS Duo o pojemności 1 GB, nie różniąca się od "normalnych" kart niczym, poza złotym logiem. Drugi, znacznie ciekawszy, to bateria o zwiększonej o 20% (do 2200mAh) pojemności. Dwa pozostałe to czarne, różniące się nieco wyglądem paski na nadgarstek, ładniejsze od oryginalnego, białego. Ceny wynoszą odpowiednio (w przeliczeniu): 160, 285, 90 i 70 zł. Dostępna jest też oryginalna karta MS Duo o pojemności 2 GB. Cena w Japonii - 565 zł (reszta świata płacić musi ok. 730 zł). [kilu]



Datel wprowadził do sprzedaży zapowiadany od jakiegoś czasu zestaw, zwiększający pamięć PSP do... czterech gigabajtów (jest to maksimum, jakie jest w stanie obsłużyć PSP). Pakiet składa się z dwóch przystawek. Pierwszą jest bateria o podwójnej pojemności. Drugi, kluczowy element stanowi zamknięty w specjalnej obudowie dysk twardy typu Microdrive, dołączany do tylnej części PSP. Tak duża pamięć przyda się wszystkim fanom multimediów i aplikacji homebrew. Wadą zestawu jest cena - 199 euro - oraz jego gabaryty. "Uzbrojony" w nowe akcesoria PSP jest grubszy o ponad centymetr (patrz zdjęcie). Jako że dysk twardy pobiera więcej energii niż MemoryStick (jest też dwukrotnie wolniejszy od najszybszych wersji MS Duo), czas pracy z nową baterią zwiększa się o zaledwie godzinę. [kilu]

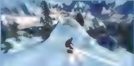
SSX On Tour



"Ukochana gra, umiłowana gra..." - parafrazując słowa znanej piosnki pragnę rozpocząć recenzję SSX on Tour w wersji na PSP, którą to darzę już nie tylko respektem, lecz uczuciem, nawet pomimo lekkiego przesytu przy okazji edycji o tym samym tytule, która trafiła ostatnio na stacjonarne konsole.

Narty i snowboard - wybuchowa mieszanka w skondensowanej formie wtłoczona w maleństwo Sony zdaje się wybuchnąć lada moment. To niesamowite, że PSP ciągnie tak zaawansowany engine. Do momentu odpalenia gry nie wierzyłem, że trailery przedstawiają "pure gameplay" stawiałem na klasyczną ściemę. A TU BACH! Sunę po szczycie, wyskakuję i spadając sprawiam, że zawala się pode mną grunt, tworząc ogromną szczelinę, bycze płaty lodu pikują w dół, ja z kolei rozdziawiam gębę szerzej niż powstała wyrwa. Po wielkich jumpach konkuruję w lotach długodystansowych z ptaszkami, demoluję drzewa, podobnie jak schodząca lawina, pokładająca je pokotem, nie dowierzam fenomenalnej animacji zawodników wywijających Monster Tricks z łatwością porównywalną do zdzielenia kogoś budką telefoniczną w pysk przez Goliata z Urban Reign.. Mniej drzew i raili, mniej szczegółów, zamieć śnieżna nie tak intensywna, ale... Litości dysk UMD jest znacznie mniejszy niż DVD;). Oczywiście szkielet zabawy opiera się o żyłowanie eventów (Shred) a następnie zmagania pucharowe (The Tour) I nie wiedzieć czemu z zapałem siedziałem przed konsolą, klepiąc w klawisze jak najęty. Swoją drogą, obłożenie klawiszy sprawdza się w praniu wyśmienicie, mimo że odruchowo próbuję się złamać konsolę. Tak się złożyło, że nie potrafię zdzierżyć sterowania na PSP przy użyciu gałki analogowej, jednak w przypadku rzeczonej serii zawsze gram na krzyżaku, wychodząc z założenia, że mogę w ten sposób w pełni kontrolować poczynania sterowanej postaci, o precyzji nie wspominając.

Kieszonkowa wersja SSX on Tour traci względem "dużej" pod kątem dynamiki. Poczucie prędkości nie jest tak sugestywne, nie gniecie koszuli przy pierwszym kontakcie, aczkolwiek nie mam mowy o flakach z olejem. Ot, mogłoby być ciut szybciej. Występuje ponadto pewien szkopuł, który niesamowicie mnie wkurzył, tj. kamera - bardzo często ograniczająca wydatnie widoczność, a co za tym idzie - orientację, ustawiająca się zbyt blisko zawodnika podczas ostrych nawrotów lub w wąskich przesmykach. Animacja jest płynna, zaś wszelkim dropom developer zapobiegł fundując nie przeszkadzający pop-up. Z drugiej strony, gdy procesory mają zapas mocy i mogą przerzucić więcej polygonów, niż te akurat widoczne na ekranie, programiści przygotowali niespodzianki, np. w wysokich partiach zauważysz helikopter, a w mieścinie katując half-pipe zawiesisz oko na przemykających tuż obok samochodach. Podczas czesania trików za nartami ciągną się smugi, podobnie jak za pięściami (gotowymi do użycia) zawodnika korzystającego z dopalacza. Efekciarstwo.



Inaczej być nie mogło - gra jest bardzo dobra i jak znalazł przystaje do panującego sezonu. Teraz, siedząc na wyciągu krzesełkowym, zamiast nudzić się w trakcie przeprawy na szczyt, możesz wyjąć miniCzarnulę i szarpać, rozgrzać się przed biegiem właściwym. A nawet jeśli nie - nie zaszkodzi pomarzyć, tkwiąc w swoim ulubionym fotelu i opychając się chipsami. Tak się złożyło, że kieszonkowy SSX on Tour zdołał mnie zaciekawić, ba!, przyskrzynić na kilka wieczorów, choć na dużą wersję troszkę ponarzekałem. Należy jednak pamiętać, że handheldowy świat rządzi się własnymi zasadami, a PSP z grami a la rzeczona łamie je i "przerabia na swoje", masakrując przy okazji resztki kory mózgowej napaleńców mojego pokroju, m.in. za sprawą bezprzewodowego multiplayera dla 4 graczy! "Małe jest piękne!" - jak zwykł mówić każdy koleś z mikropisiorem □ [hiv]

WERDYKT

EA — SPORTOWA

9 9 9 — **9**

▲ po prostu power

▼ kamera ograniczająca widoczność

1-4 GRACZY, WI-FI

Tiger Woods PGA Tour 06

Kompletnie przeciwny biegun dla zręcznościowego, pełnego miodu Everybody's Golf (Hot Shots Golf: Open Tee w USA) Tu nie ma miejsca na arcade, jest za to próba oddania Graczowi jak najbardziej wiernej symulacji golfa. Cyferka 06 wzięła się stąd, że tytuł bez jej udziału zadebiutował już na PSP parę miesięcy wcześniej, stąd też mamy do czynienia z kontynuacją serii. Mała dygresja w związku z tym: amerykański launch systemu zbyt odległy w czasie nie jest, a wydawcy w USA raz po raz wypuszczają kolejne części swoich gier. Przesada, delikatnie mówiąc. Poprawiono, co odczuwa się od razu po uruchomieniu gry, kwestię loadingów. Dane wczytują się w 06 dużo szybciej, przestały wymuszone przerwy w zabawie irytować. Pojawiło się kilka nowych pól golfowych, zarówno tych prawdziwych, jak i wymyślonych przez developera. Istotą rozgrywki są standardowe 18 dołkowe turnieje w różnych częściach świata, przy czym żeby nie było monotonnie, dla zróżnicowania wrzucono np. putting frenzy, gdzie mamy ograniczoną ilość czasu na wykonanie uderzenia. Wizualnie Tiger Woods prezentuje się bez zarzutu - animacja znakomicie odwzorowanej graficznie postaci robi duże wrażenie, niczego sobie są też krajobrazy dookoła. Ale jakiś większych różnic w stosunku do poprzedniej części nie ma. Jestem skłonny wersję 06 polecić pod dwoma warunkami: nie widziałeś poprzedniej, no i przede wszystkim masz zacięcie do gry w elektronicznego golfa na poziomie symulacji. Nie swobodnego i wesołego uderzania piłeczki jak w HSG, które swoją drogą miodu ma kilka razy więcej. □ [illegible]

WOODS
0
1ST SHOT
91 YDS
SKIP TURN

WERDYKT

EA — SPORTOWA

8 7 8 — **7**

▲ poprawione loadingi

▲ świetna symulacja golfa

▼ schematyzm rozgrywki

1-4 GRACZY, WI-FI

NBA 06

Kolejna sportowa zręcznościówka, którą producent zaopatrzył w kilka elementów próbujących nawiązywać do terminu "symulacja". Efekt takiego misz-maszu w tym przypadku wypadł średnio, choć i tak lepiej niż w wydanej kilka miesięcy temu pierwszej część tej gry na PSP, zatytułowanej po prostu NBA. Raz, że usunięto problem zwolnień animacji, przez co rozgrywka nabrała tempa i jest teraz odpowiednio szybka. Dwa, wyraźnie poprawiono modele koszykarzy, którzy zyskali więcej detali, stając się postaciami w miarę rozpoznawalnymi (ale do Live 06 sporo brakuje). Przede wszystkim jednak usprawniono system wykonywania rzutów, największą bolączkę z poprzedniej części. Wciskamy teraz raz kółko, przytrzymując odpowiednio długo w czasie przycisk, a następnie po prostu go zwalniamy. Pozostała natomiast różnokolorowa świetlista powłoka wokół piłki, ułatwiająca nam zadanie wizualnie. Pod D-padem mamy przywoływanie. Podobnie jak konkurencyjny kosz od EA Sports, NBA 06 pochwalić się może sporym rozbudowaniem. wśród dużej liczby opcji oraz trybów są wszystkie te uważane za najważniejsze, łącznie z Exhibition, sezonem (albo symulacja albo normalna gra), play-offami, All-Star czy wreszcie możliwością zabawy online. Pojawiły się dwie nowe mini-gry, których łącznie jest teraz w grze pięć. Tylko co z tego, można zapytać, skoro rozgrywka w dalszym ciągu wypada przeciętnie. Zachowanie zawodników na boisku, a mam na myśli teraz koszykarzy z własnej drużyny, momentami jest wręcz irracjonalne. Uciekają od piłki, nie wychodzą na pozycje, niekiedy - co wygląda wręcz absurdalnie - wpadają na siebie (system kolizji można jeszcze przełknąć). Zresztą całe AI konsolowych graczy, również tych z ekipy przeciwnej, to temat co najmniej na książkę. W zasadzie wszystkie akcje przeprowadzałem tutaj wciąż tymi samymi, prostymi schematami, a konsola daje się na to nabierać bez końca. I nie pomaga przejście na poziom trudności All Star. Mając do wyboru Live 06, ale przede wszystkim świetne, typowo arcade'owe NBA Street Showdown, nie ma więc sensu żebyś męczył się z tym tytułem. Ni to symulacja, ni zręcznościówka pełną gębą, a inwestować wolny czas oraz pieniądz w tytuł, który od poprzednika różni się poprawioną oprawą i drobnymi usprawnieniami w gameplayu - masochizm. ☐ [shiva]

WERDYKT

SONY

SPORTOWA

7 6 5

6-

- płynna animacja
- szybkie loadingi

- AI przeciwnika
- przeciętna rozgrywka

1-4 GRACZY
Wi-Fi

NBA Live 06

Wysyp sportowych tytułów na handhelda Sony jest spory, przy czym przynajmniej jak dotąd - wszystkie produkcje tego typu to jedynie konwersje z większych platform. W większości przypadków tracą one na jakości z oryginału, głównie za sprawą ograniczeń związanych z brakiem w PSP prawego analoga. Nie inaczej wygląda sprawa z proponowanym przez EA Sports flagowym tytułem z gatunku basketu. NBA Live 06 w wersji przenośnej oferuje - patrząc pod kątem rozbudowania gry, jej trybów, licencji, statystyk itd. - niemal dokładnie ten sam poziom, jak wersje na current-geny (może poza opcją Dynasty). To już coś, zwłaszcza że edycja kieszonkowa posiada jeszcze dodatkowo ekskluzywny tryb Superstar Challenge, w którym akcja przerzuca nas w rozmaite historyczne momenty minionych sezonów NBA. Nieźle zwłaszcza, gdy lubisz brnąć przez cały sezon regularnej gry, w ramach odstresowania. Znalazło się również miejsce dla promowanego w tym roku systemu freestyle superstar, polegającego na przypisaniu do poszczególnych gwiazd z parkietów NBA specjalnych efektownych zagrań dostępnych wyłącznie dla nich. Tu natrafiłem już niestety na ograniczenia: z niewiadomych w sumie do końca względów klas super gwiazd mamy na PSP nie sześć, a cztery (wyleciały sharpshooter oraz stopper). Gorzej, że znów są problemy z przypisaniem poszczególnych zagrań do przycisków. Brak prawej analogowej gałki powoduje, iż developer zmuszony był wrzucić kilka różnych elementów rozgrywki pod jeden i ten sam klawisz (m.in. "kółko" i "kwadrat"). Stąd też ich działanie zależy od aktualnej sytuacji na parkiecie, co w praktyce oznacza, że nie zawsze dany koszykarz wykonuje zagranie, które faktycznie chcieliśmy urzeczywistnić. Oczywiście, wszystko to kwestia przystosowania się, jednak precyzja oraz przyjemność kontroli zawodników na konsolach stacjonarnych jest wyraźnie lepsza, nie ma się co czarować. Bardzo pozytywne zaskoczenie stanowi natomiast oprawa graficzna. Porządne, z dużą precyzją wykonane modele koszykarzy (bardzo łatwo rozpoznawalne), płynna animacja, dobry przegląd pola gry z kilku kamer, a wszystko przy efektownej prezentacji. Wrzucono nawet komentarz znanych postaci ze świata NBA, choć tu też postawmy sprawę jasno, że ilość wypowiadanych przez nich kwestii daleka jest od tego, co producent umieścił w "dużych" wersjach gry. Przy których zresztą sam pozostanę. NBA Live 06 na PSP to dobra produkcja, jednak nie na tyle wciągająca i na tyle dostosowana do specyfiki platformy przenośnej, by zaprzątać sobie nią głowę. Wydawcy powinni zdać sobie sprawę, że tego typu konwersje, wrzucane na rynek jedna za drugą, magii w sobie nie mają za grosz. ☐ [shiva]

WERDYKT

EA

SPORTOWA

8 7 7

7

- oprawa
- rozbudowanie

- cięcia w superstar
- ograniczenia w ilości zagrań

1-4 GRACZY
Wi-Fi

FIFA 06

Na nowszą edycję piłki nożnej EA z konsol stacjonarnych okrzyknąłem miesiąc temu najlepszą ze wszystkich części serii. Rzeczywiście, kanadyjski developer ostro nad FIFA 06 popracował, tworząc bardzo udaną produkcję, stąd też z dużą nadzieją patrzyłem również w kierunku przenośnej edycji. Już drugiej na PSP, przynajmniej jeśli chodzi o rynek USA, po wydanej zaledwie nieco ponad pół roku temu FIFA Soccer. Pierwszy kontakt to szybkie sprawdzenie dostępnych w grze opcji. Niestety, brakuje zdecydowanie najważniejszego (i najlepszego) trybu z konsol stacjonarnych, tj. opcji kariery, gdzie grając dodatkowo bawimy się w prostego menedżera. Ogromna szkoda, tym bardziej że producent nie wyeliminował z przenośnej wersji żadnej z drużyn klubowych czy reprezentacji. Tak jak na konsolach stacjonarnych, tak i na PSP dostępnych jest sporo licencjonowanych lig i baza ok. 10 tysięcy piłkarzy. Dlaczego więc pozbawiać handhelda kariery? Ograniczenie pojemności płyty UMD do niespełna 2 GB danych nie jest przecież żadnym wytłumaczeniem. Pozostają nam sezon, turniej, zwykły mecz towarzyski czy multiplayer. Z nowości warto odnotować mini-grę polegająca na podbijaniu piłki w powietrzu, obsługiwaną D-padem, w stylu podobnym do gier muzycznych, z opcją obrócenia konsoli. Fajne, to na pewno, ale jako krótki przerywnik. Poprawiono sterowanie. Kontrola zawodników odbywa się za pomocą analoga, a D-pad służy do uruchamiania taktyk ofensywnych i defensywnych, dokładnie tak, jak w "dużych" wersjach (choć tam mamy wybór rodzaju sterowania, tutaj już nie). Oczywiście ograniczenia - znów ten nieszczęsny brak prawej gałki analogowej - występują, ale dobrze rozwiązano sprawę zagrań z L/R, a przez to specjalnych powodów do narzekań w tym temacie nie ma. Gra zyskała na płynności animacji, chociaż graficznie wciąż bez rewelacji. Modele piłkarzy są zbyt podobne do siebie, ponadto sposób, w jaki się poruszają po boisku, przypomina bardziej ślizganie się na lodzie, aniżeli kopanie futbolówki na zielonej trawce. Irytuje też nieco sposób prezentacji meczu, bo niby obraz z kamery można sobie dostosować (np. zoom), a mimo to przegląd pola gry jest, jaki jest. Daleki od tego, by umożliwić konstruowanie widowiskowych dla oka, składnie, płynnie przeprowadzanych akcji. FIFA 06 na PSP to świetna otoczka, kapitalny soundtrack, masa licencji oraz arcade'owy gameplay czyli wszystko, co typowe dla EA. Nie mogę pojąć braku trybu kariery. Na razie mimo wszystko gram, czekając na kolejną odsłonę. ☐ [shiva]

WERDYKT

EA

SPORTOWA

7 7 7

7

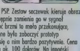
- otoczka
- poprawki techniczne
- lepsze sterowanie

- brak kariery
- zbyt zręcznościowa
- przeciętna oprawa

1-4 GRACZY
Wi-Fi

PIGUŁKA

Na targach Hong Kong Electronics 2005 tajwańska firma Q-Mark zademonstrowała kolejną przystawkę (zdjęcie z lewej) pozwalającą na podłączenie PSP do telewizora. W przeciwieństwie do opisywanego miesiąc temu PSP2TV, mające postać ściętej piramidy urządzenie nakłada się na ekran PSP. Zestaw soczewek kieruje obraz na kamerę, która następnie zamienia go w sygnał zrozumiały dla TV. Choć brzmi to mało przekonująco, szczęśliwcy, którym dane było zobaczyć prototyp urządzenia, wyrażają się o nim bardzo pozytywnie. Cena przystawki wynieść ma ok. 100 dolarów. Na japoński rynek w połowie grudnia wprowadzi je Gametech. Ludzie z branży pozostają sceptyczni - powyżej (z prawej) widzicie wykonany przez dowcipnisiów z Team Xtender "klon" przystawki, składający się z tekturowej nakładki i kamery za ~60 zł. [kilu]



Nad przystawką podobną do opisanej wyżej pracuje NEO Flash Team, twórca programatorów dla GBA/DS (i nie tylko). NEO-PSP 4in1 to nakładka (a raczej podkładka, gdyż montujemy ją pod PSP; na zdjęciu widoczny jest prototyp) przypominająca Dual Shocka. Wyposażona ją w sloty na popularne karty CF, SD i MMC oraz dwa rodzaje zasilania - wbudowane ogniwo NiMh i gniazdo na cztery baterie "paluszki", których przeznaczeniem jest ładowanie akumulatora PSP. Możliwe ma być też ładowanie przy pomocy dowolnego zasilacza DC lub kabla USB. Cena wyniesie niespełna 100 lub 180 (w zestawie z dyskiem Microdrive 4 GB) dolarów. [kilu]

Gabe Logan, bohater serii Syphon Filter, pojawi się na PSP za sprawą Sony. Będzie to zupełnie nowa produkcja, w której autorzy zamierzają powrócić do korzeni serii. Z informacją tą kontrastuje oficjalna zapowiedź, w której mowa o zmianach w rozgrywce, przywodzących na myśl MGS czy Splinter Cella. Bardzo istotnym elementem mają być nowe ruchy naszego bohatera, jak również możliwość wydawania poleceń pomagającym nam jednostkom. Wrócą znane postacie, będzie też tryb multiplayer. Na rozbudowanie misji wpłynie z pewnością technika doczytywania danych na bieżąco. Pytanie tylko, co ze sterowaniem - wersja na PSX wymagała użycia obu analogów, a PSP ma tylko jednego. Syphon Filter: Dark Mirror ukaże się wiosną. [kilu]

Jeden z twórców ICO i Shadow of the Colossus, Fumido Ueda, w wywiadzie udzielonym japońskiemu magazynowi Dengeki PlayStation przedstawił wizję planów na przyszłość. Stwierdził on, że team odpowiedzialny za ww. gry, choć doskonały w tworzeniu realistycznych światów, sprawdziłby się też jako producent gry z postaciami w wersji super-deformed. Ueda chce skrócić czas developingu przyszłych projektów do minimum, jest też zainteresowany stworzeniem gry na PSP. Oby coś z tego wyszło! [kilu]

W chwili, gdy czytacie te słowa, powinna być już u nas dostępna jedna z najbardziej oczekiwanych gier jRPG na PSP, Tales of Eternia. Japońska wersja oceniona została wysoko. Wydawcą gry jest Ubisoft. [kilu]

Europejską premierę PSP zauważyła firma wydawnicza Sanctuary Visual Entertainment. Za jej sprawą na UMD wytłoczone zostały trzy słynne koncerty: Bob Marley - Live from Santa Barbara, INXS - Live Baby Live oraz Iron Maiden - Rock in Rio. Płyty dostępne są w tej samej cenie, co wersje na DVD. Dodam, że do końca roku na europejskim rynku znajdą się ponad dwie setki filmów na UMD. Większość z nich posiadać będzie polskie napisy. Posiada je też Spider-Man 2, rozsyłany za darmo do wszystkich zarejestrowanych posiadaczy PSP. [kilu]

grand theft auto
Liberty City Stories

▲ Wyścigi motocyklowe to jedna z 33 dostępnych mini-gier...

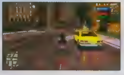
W kieszeni można mieć różne rzeczy: klucze, drobne do parkometru, gumę (m.in. do żucia), "węża" i kupę innych drobiazgów. Można też mieć całkiem spory świat - tętniący własnym życiem, pełen spraw do załatwienia, ludzi z problemami i nieoczekiwanych sytuacji. Świat rewelacyjnie zaprojektowany i wykreowany, oferujący przebogate możliwości i genialny gameplay. Własny mikroświat na wyciągnięcie ręki, w którym możesz się zanurzyć w dowolnej chwili, aby momentalnie wpaść po uszy, nie mogąc się wydostać. Warunek jest tylko jeden - we wspomnianej kieszeni musisz mieć PlayStation Portable i Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Tak, nie zamierzam ściemniać do końca tej recki - przenośne GTA przybyło i jest dokładnie tak wielkie, jak się o nim mówiło. Ale czy ktoś spodziewał się czegoś innego?

STAUNTON ISLAND

▲ Zmienne warunki pogodowe. Jeśli chcesz dotrzeć do celu, podczas deszczu musisz jechać ostrożniej.

Krótko: GTA: LCS to GTA3 z mnóstwem nowych elementów - ŻADNA z przenośnych gier do tej pory nie oferowała tak rozbudowanego, interaktywnego świata, na takim poziomie wykonania. Co momentalnie uderza, gdy odpalimy grę, to jakość wizualna, szczegółowość otoczenia i efekty, które naprawdę niewiele (jeśli w ogóle) ustępują tym znanym z GTA3 na PS2. Drugi strzał w twarz to rozmiar miasta - wiemy oryginałowi w 100% (do dwóch wysp uzyskujemy dostęp w miarę rozwoju akcji). Żadnych cięć, jedynie zmiany w designie niektórych lokacji (inne nazwy sklepów, barów, trwające budowy itp.). Sama historia - rozgrywająca się przed GTA3 - jest zapewne świetnie znana większości z Was. Po kilku latach życia w ukryciu po zabójstwie wysoko postawionego mafiosa z rodziny Leone, do miasta powraca jej członek - Toni Cipriani. Trafia pod "opiekuńcze skrzydła" samego Salvatore Leone (głowy rodziny), który w miarę zasług czyni go swoją "prawą ręką". Tym samym Toni przyłącza się do trwającej właśnie wojny z rodziną Sindacco. Ale to tylko początek i nie wszystko jest tak proste jak się wydaje - odkrywanie niuansów i zakrętów historii pozostawiam Wam. Mogę jedynie dodać, że ponownie - tradycyjnie dla serii - zarówno sam scenariusz, jak i scenki oraz wokale to małe (hehe:) mistrzostwo świata (niestety - Michael Madsen był ściemą). Faki lecą gęsto, tak samo jak czarny humor czy podteksty seksualne, i chociaż nie od razu pokochamy Toniego, każda z postaci emanuje z ekranu PSP swą indywidualną osobowością. Po drodze napotkamy zarówno kilka znajomych twarzy z "przyszłości" serii, jak i wiele nawiązań do znanych nam z późniejszych odsłon faktów (sam Toni daje nam kilka misji w GTAIII). Także klimat nie został w żaden sposób stonowany czy ograniczony, a hardkor, rzeźnia i brutalna przemoc towarzyszą nam zarówno w naszych poczynaniach, jak i filmach przerywnikowych. Wielbiciele GTA poczują się jak w domu, a nowicjusze (są tacy?!) będą wniebowzięci. Główne mięsko to oczywiście wykonywanie misji - z racji, że to konsolka przenośna, raczej krótkich i prostych w założeniach, ale w samym wykonaniu już niekoniecznie. Te "proste" polecenia nieraz napsują Wam krwi, zmuszając do główkowania i prób ugryzienia tematu z różnych stron (za to kochamy GTA) - jeśli jednak w nerwach zechcecie czymś rzucić (a będą takie momenty, zaręczam), warto uświadomić sobie, ile kosztowało PSP.). Zadania są urozmaicone, często mamy kilku zleceniodawców na mapie i z różnorodnością nie ma problemów - część z nich wykonujemy tylko dla kasy czy nowych dodatków (np. ubrania), inne popychają fabułę do przodu. W wyniku jednej z misji mamy także na głowie płatnych morderców - pojawiają się losowo i starają się skrócić nasz żywot na różne sposoby, co samo w sobie stanowi już świetny bajer. Główny tryb to spokojnie 40-50 godzin (60% gry), a do tego należy dołożyć 33 rodzaje (!) pobocznych questów (wyścigi, paczki, Rampage, Stunt Jumps, moto-cross, śmieciarz, pizza, taxi, straż, policja, ambulans, sprzedawca samochodów, Anioł Zemsty, itd.) - tylko przeoranie GTA: LCS wzdłuż i wszerz wskaże nam na liczniku 100% ukończenia.

▲ Nawet wyekwipowani w miniguna musimy uważać na agresywnych dresiarzy z bejzbolami.



Do dyspozycji w naszych zmaganiach oddano nam cały "park maszynowo-narzędziowy", do jakiego przyzwyczaiła nas seria na przestrzeni lat. Mnóstwo modeli samochodów, motocykle, motorówki - nie można jedynie pływać i latać (oficjalnie...). Każdy z pojazdów inaczej się prowadzi, ma inną podatność na zniszczenia (świetnie oddane), na motorach można robić znajome sztuczki, ale w przypadku kolejnego GTA to tak, jakby napisać, że "po nocy przychodzi dzień" - normalka (warto zaznaczyć, że jest możliwość strzelania do opon i kierowców). Ten sam standard (czytaj: wysoki) jest obecny w przypadku arsenału: od broni białej kilku rodzajów (bejzbol, tasak, nóż, kastet, toporek), przez rozmaite guny, strzelby, karabiny (w tym kałach), snajperki, na bazookach, granatach i koktajlach Mołotowa skończywszy. Niestety, kuleje lekko sprawa soundtracka - o ile do wyboru 10 stacji radiowych nie można mieć zastrzeżeń, o tyle do puszczanej w nich muzy już owszem. Zapomnijcie o licencyjnych tuzach z Vice City czy San Andreas - muza jest urozmaicona i idealnie spełnia zadanie tła do akcji, ale nie oczekujcie zbyt wielu znanych dźwięków. Inna sprawa to rewelacyjni DJ-e, ich gadki, reklamy i komunikaty - dobrze znający angielski mogą się nieźle uśmiać. Na szczęście developer udostępnił w sieci specjalny program - Rockstar Custom Tracks - który konwertuje tracki z naszych płyt CD na utwory widziane przez grę, co daje nam Custom Soundtrack na Memory Sticku (przerywany nawet ważnymi komunikatami).. O żywym świecie dookoła nas, zmianach pogody, przechodniach z własnymi problemami, walkach na ulicach i tym podobnych akcjach nawet nie wspominam, bo to oczywiste. Muszę natomiast napisać o całkowitej rewelacji - multiplayerze Wi-Fi! Mamy 7 trybów dla 6 graczy (tylko Ad Hoc), ale większość z nich ma sens tylko przy maksymalnej liczbie uczestników (są 2 wyjątki). A to dlatego, że do dyspozycji oddano nam CAŁE miasto! W takich warunkach wariacje Deathmatch i CTF z udziałem całego arsenału (w multi broń znajdujemy) i pojazdów mają sens tylko przy pełnej ekipie, a pomysłowe power-upy wprowadzają dodatkowe smaczki (niewidzialność, mega-damage itp.). O setkach innych bajerów i możliwości GTA: LCS mógłbym jeszcze słodzić kolejną stronę, ale miejsca brak - czas zebrać myśli do kupy.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories nie jest grą idealną - takich nie ma, a poza tym już pewnie zlukaliście oceniaczkę. Główna bolączka pozostaje wciąż ta sama - system celowania. Chociaż kontrola całej gry jest dobrze rozłożona na PSP,

▲ Liczba detali zabija. Każdy pojazd ma nawet własną, czytelną rejestrację!

lockowanie (R) nie zawsze wskazuje kogo trzeba, a manualne przełączanie zabiera czas - którego nie mamy, gdy np. atakuje nas banda zbirów. Kamera także mogłaby czasami reagować szybciej i ustawiać się lepiej. Ogólnie sterowanie postacią jest OK, ale możemy mieć problemy za kółkiem, zwłaszcza przy szybkiej jeździe lub mokrej nawierzchni (czułość analoga). Całość raczej stabilnie hula w 30 fps'ach, lubi jednak chrupnąć przy większych zadymach, tudzież dorysować elementy na horyzoncie. To ostatnie nie przeszkadza w grze, ale auta wyskakujące niewiele przed nami już owszem (rzadko, ale bywa). Częsty dostęp do UMD/MS i brak loadingów (tylko przy scenkach) okupione zostały mocożernością - przy normalnych ustawieniach konsoli gra zżera pełną baterię w max. 3 godziny... Wystarczy jednak co jakiś czas spojrzeć w niebo, majestatycznie rozpruwane skrzydłami samolotu, czy rzucić okiem na drapacze chmur sąsiedniej wyspy, obmywane fantastycznym wschodem słońca, i wtedy mamy głęboko w d**ie wszelkie felery. Wtedy dociera do nas, że trzymamy w rękach kolejny cud miniaturyzacji. ☐ [butcher]

PSP WERDYKT

ROCKSTAR PRZYGODOWA

9 8 10 **9+**

▲ pełne GTA na PSP!
▲ rozmach, gameplay
▲ jakość wykonania

▼ słaby OST
▼ kamera, auto-lock
▼ pop-up

1-6 GRACZY
WI-FI AD HOC

SPECJALNY DODATEK Z OKAZJI 100 NUMERU MAGAZYNU NR 1/2 cena: BEZCENNY

PSX EXTREME

Najstarszy polski magazyn o konsolach

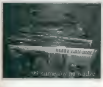
PSX EXTREME W LICZBACH
2989 RECENZJI PRZEZ 8 LAT

48 MILIONÓW
ZNAKÓW W 100 NUMERACH

Czy wiecie, że:

- wszystkie numery PE ważą prawie 20 kilo;
- jeśli zapisalibyśmy znaczki pocztowe tekstem ze 100 numerów PE, to rozłożone ciągiem, stworzyłyby ponad 50km. odcinek;
- archiwum mailowe Ściery posiada 54,460 maili (nie licząc spamu);
- redakcja zepsuła 4 konsole PSX, 5 konsol PS2 i jednego Dreamcasta. Ukradziono nam trzy konsole PS2 i jedną PSone. c.d.n.

[illegible] delegacja w historii polskiej prasy growej.



99 numerów na wadze

Rekordziści

Najwięcej recenzji napisał:

1. HIV [566 recenzji]
2. Mysza [507 recenzji]
3. K[illegible] [301 recenzji]
4. Koso [[illegible] recenzji]
5. Sluva [198 recenzji]
6. K[illegible] [146 recenzji]
7. Star [136 recenzji]

PSX EXTREME JAKO TRZECI W POLSCE MAGAZYN O GRACH, A PIERWSZY O KONSOLACH WYDAŁ 100 NUMERÓW!

NR 100

[illegible]

Najlepszy recenzent PE

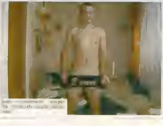
1. Mysza [46.83%]
2. Koso [[illegible]7.46%]
3. HIV [[illegible].90%]
4. Sluva [[illegible].56%]
5. Mazzi [4.76%]
6. Butcher [3.17%]
7. K[illegible] [[illegible]7%]
8. Loki [[illegible]]
9. Playman [[illegible]9%]

[illegible]

1. [illegible]
2. [illegible] [16,9[illegible]%]
3. [illegible]a [8,9[illegible]]
4. Zax [5.56[illegible]]
5. HIV [4.46[illegible]]
6. Dżajo [3.5[illegible]]
7. Sajer [3.36[illegible]]
8. Koso [1.79[illegible]]

CZYTELNICY

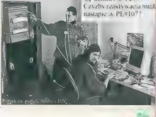
PSX EXTREME ma najbardziej postrzelonych czytelników wśród wszystkich pism branżowych! Udowodnione!



[illegible]

WESOŁA KAMERA... POWRÓCI?

Za początek serii uznaje się komiks w PE#7. Czyżby reaktywacja miała nastąpić w PE#107?



Piątek (w pudle), Ściera i HIV.

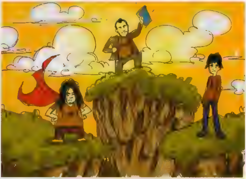
HISTORIA PE W DWÓCH ODSŁONACH

100
PSX EXTREME

Zapraszamy, drogi Czytelniku, w mocno pokręconą podróż. Podróż przez pierwsze 50 numerów PSX Extreme. Podróż po ciągłym wbijaniu się w polski rynek, po kolejnych wesołkach nawiedzających redakcję i po beztroskim bujaniu się nad nierównościami tego elektronicznego światka. Przez te kilka lat zaliczyliśmy trochę wtop, szczyptę pomyłek, masę hardkorowych akcji, góry dziwnych, śmiesznych czy wręcz nierealnych zdarzeń. Koniec końców wszystko jednak nam się udało. Dlaczego? Za nami szmat historii, a nadal nie jesteśmy w stanie tego dokładnie pojąć. Chyba mieliśmy szczęście. Na pewno mieliśmy Was. I tak jakoś poszło... Za miesiąc przeczytasz historię ostatnich 4 lat, czyli numerów od PE#50 do tego, który trzymasz w dłoniach. ☐ [opracował Myszaq z dużą pomocą Aja, Ściery i Fenixa]

PE#1

Rok '97. Trzy znaczące wydarzenia. Przez Polskę przechodzi powódź, Lotto po raz pierwszy wprowadza żółte kulki do losowania (serio) oraz powstaje debiutancki numer PSX Extreme. Zakładają go Aju oraz Fenix. Całość składa Loki, który do tej pory zajmował się przygotowywaniem materiałów o chorobach wenerycznych (stąd pełen polotu design). Norbas do tej pory zawodowo rozbijał fury, więc obejmuje dział newsów, gdzie zapowiada m.in. nowy racer Sony z ciężarówkami (chodziło pewnie o kombi) o tytule Racing Tunsmo (!). Jesteśmy pierwszym niezależnym pismem tego typu na rynku i przecieramy szlak. Pierwsza rozpiska powstaje na plaży nad polskim morzem, gdzie długo obradują Aju i Fenix. A więc tak naprawdę PE ma rodowód pomorski, a nie śląski. He, he! W recenzjach rządzi niejaki Szufla, ostro stwierdzając "Tekken i Soul Blade nie uczą niczego dobrego" (pojechał). To on wprowadza też termin "chłopek" (postać z gry), który będzie używany przez wiele, wiele lat. Co ciekawe, w stopce pojawia się Kali. Kali, jak wiadomo, musi być wszędzie, więc jest też i w PE.. Nawet mimo braku tekstów! Czyżby spóźnił je już na pierwszy numer? Przebojem są tipsy - ilość tekstu na pół strony rozciągnięta na dwie, bo Szufla zapomniał przygotować (zostawił tylko info: tipsy stop to jest pik stop wciąż go mało stop zróbcie coś stop idę z Ajem na imprezę. stop") Drugie miejsce w konkursie piękności zajmują mapki do opisu Resident Evil tworzone nowatorską techniką „zapalniczka + kartka papieru", biurko prawie staje w płomieniach, ale dajemy radę. Screeny wyciągamy na Amidze 500, zaskakująco dobrze wychodzą - coś widać. No i na kazdy z 10 tysięcy egzemplarzy Fenix z Ajem muszą ręcznie naklejać nalepkę z kodem (index), bo nie wiedzieli, że takie coś trzeba umieścić na okładce Extrim od samego początku

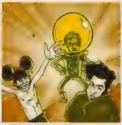


PE#2

Zmiana okładki. Nocne abstrakcje grafika komputerowego zastępuje zielony Croc. Pojawia się słynna zapowiedz Celica (Resident Evil 2) z motywem Freddy'ego Krugera. W oryginale brzmi: "Gra jest tak straszna, że Freddy zakryłby się na głowę kołdrą". Aju, jako redaktor naczelny, buduje z tego mniej obciachową wersję. Za parę lat tekst ów zyska miano kultowego. Czytelnicy dostają też relację z targów ECTS, zdjęcia najładniejszej Lary w historii i jedyne foty Aja bez podkrążonych oczu (retusz komputerowy). Trudno ocenić, co jest większą sensacją. Podróż trzech osób: Aja, Szufla, Piotreka do Londynu w prywatnym Cinquecento już wtedy obfituje w spanie na stacji benzynowej, mycie się w centrum Londynu wodą z butelki, bycie dokarmianym przez przejeżdżających turystów, gonienie się z obsługą metra ("to obcokrajowcy też muszą kupować bilet?") i inne czary. Kali w końcu pojawia się z tekstem, zaczynając go zresztą od niezrozumiałego wyrazu "sostagena" (tagowanie sosem?). I tak mu już zostanie. Aju płodzi z Szufelką opis do RPG-a, którego nigdy nie ukończył z uwagi na zbyt wygórowany poziom trudności w zabiciu smoka, ale i tak solucja wielu urzeka. Na ostatniej stronie debiutuje HydePark, który w przyszłości ma zrobić furorę . Na razie jest w nim Lista Przebojów oraz skala ocen. Ściera przychodzi do redakcji i pomimo wcześniejszych uprzedzeń, zauważa, że to się jakoś kręci. Jest w szoku.

PE#3

Redakcja nadal mieści się w Instytucie Badania Bydła (nic dziwnego, że jest jak w chlewie). Za to liczba stron sukcesywnie rośnie i jest ich teraz 52. Pierwszy raz pojawia rubryka "W pigułce" (gdybania o rozszerzeniu pamięci PSX-a kością 4MB, by konsola pociągnęła Tekkena 3). Ponadto Norby ściska się z Parappą, po raz pierwszy publikowany jest rysunek Czytelnika (ofkoz z babeczką) i zdjęcia łasek z ECTS. Rewolucyjnych pomysłów cała masa. Rozrastają się listy, a w nich pierwsze informacje o PS2 (już wtedy)! Jako pierwsi zwracamy też uwagę na gry multiplayerowe, kiedy większość ludzi w Polsce zastanawia się, po co Sony wydało ten dziwny bumerang (multitap). Fenix skręca pierwszą poważną reklamę. Magazyn działa pełną parą.



PE#4

Aju z Fenixem dokooptowują Ścierę (jako zastępcę naczelnego). To za jego sprawą zmienia się logo i design okładki! Alien rozbudowuje też system ocen, z pięcio- na dziesięciostopniowy! Pojawia się HIV (rusza wszystkich okołogrowym spojrzeniem na konsolę Sony - tekst „PSX Rulez!") oraz Myszaq. Ten drugi spija się na pierwszym redakcyjnym spotkaniu (urodziny Norbasa) i biega z gołym torsem po korytarzu. Nie ma jak dobre wrażenie. Wrzeszczy wniebogłosy, że będzie lepszy niż Gulash – zg(Red.)zi próbują go na różne sposoby uciszyć. Myszaq jednak wciąż rzuca się na ziemi jak biedrona, ktoś zdesperowany już go nawet kopie. W końcu nie wiedząc, co z tym "fantem" zrobić, zg(Red.)zi zamykają Mysza w ubikacji (do dziś nie wiemy, skąd taki naiwny pomysł) i jadą na jakąś impreze w centrum miasta. Niestety, w nocy Myszaq się budzi, oswabadza i zapaskudza z góry wszystkie poręcze w klatce schodowej - rano ludzie idący do pracy wycierają je rękoma. Fenix wczesnym świtem wzywany jest przez administrację budynku. Afera na sto dwa. Mamy ultimatum - jeszcze jeden taki numer i "do widzenia".

W magazynie pojawiają się pierwsze podpisy pod screenami, zdania typu "masz zarost jak semafory" i cytaty z Szekspira. Klimat ewoluuje. W recce G-Police wspominany już HIV wali tekstami "można ustawić głębokość wizualizacji przestrzennej struktury na płaszczyźnie" lub "w algorytmach rerezencji perspektywy wykorzystano efekt krótkiej ogniskowej". Gdyby napisał "swobodnie przesuwany horyzont" i "kamera nawinięta na kulę", nie brzmiałoby tak profesjonalnie. Na szczęście z czasem mu przejdzie. I będzie już o spadaniu krów czy świniach, które wzniosą się pod niebo. Pierwszym wiernym Czytelnikom fundujemy mega plakat z Fighting Force wraz z kalendarzem na 1998 rok. Loki i HIV wpadają na pomysł, żeby na plakacie umieścić swoje malutkie ksywy - te niestety okazują się po wydruku wręcz monstrualne (jak na "ukryte")... Loki mówi, że nie wiedział, że tak wyjdzie.

JAK NA EXTREME PRZYSTAŁO, PIERWSZY NUMER POWSTAWAŁ DŁUGO, W WARUNKACH POLOWYCH I WIĘCEJ NIŻ AMATORSKICH.

PE#5

Redakcja zmienia lokalizację. Z "Instytutu Bydła" trafia do biurowca, w którym zostanie przez najbliższe osiem lat. Ciec jeszcze nie wie, kogo przyjmuje i ilu jego [illegible] pracę. Ściera realizuje pomysł uwiecznienia mord redaktorów i powstają rysowane karykatury. Wszyscy wyglądają pięknie. HIV straszy długimi kudłami, Norby miną a la żul z leśnego szałasu, a Aju ma w końcu wory pod oczami charakteryzujące jego ksywkę (zero retuszu). Uderza pierwszy HydePark w formie, w jakiej przetrwał do dzisiaj, gdzie Ściera od razu pisze, że jest za duzo dobrych gier i nie ma czasu w nie pykać. Taką strategię utrzyma przez najbliższe 100 numerów [Ś: dzięki Wam:]. Pojawiają się "3 grosze Szeryfa", pisane wówczas tylko przez Aja i Ścierę. HIV się "rozpisuje" na dobre. W numerze znajdziemy jego recenzje FIFA'98: TRWC i Actua Soccer, ale to jeszcze nic przy Magic the Gathering: Battlemage. Na plakacie możecie podziwiać żywą Larę i wstawionego na chama rozpikselowanego dobermana. Oldschool na maksa. Magazyn ma już 68 stron.

TOMB RAIDER

PE#6

Pojawia się skrzypek-kucharz-karateka, czyli Mutti. Od razu wyjeżdża z zapowiedzią Tekkena 3 i doniesieniami, że gra będzie miała zaimplementowany system Pięści Tygrysa, Węża oraz Żurawia. Chodzi o realizm walki (to nic, że żadne z tych zwierząt nie ma pięści, a wąż to nawet kończyn). Norby obszernie pisze o Gran Turismo, które (wierzcie lub nie) w Polsce nie jest w ogóle znane i nawet po premierze ludzie długo będą się do niego przekonywać. Głosujemy też na gry roku - wygrywa legendarne Final Fantasy VII. Słusznie. Ściera razem z Ajem dalej podają swoje numery komórek w stopce, co już niedługo zaowocuje u nich totalnym wstrętem do tego typu urządzeń . zrezygnują z nich na parę lat (Ścierze zostało tak do dzisiaj). W recenzjach tekst o Grand Theft Auto, który pokazuje zakręcony styl Myszaqa (opowiadanie o Pięknym Antonim, wódce ukrytej w stodole i porywaniu świń w kosmos). Era niekonwencjonalnych recenzji zostaje otwarta. Jeden z Czytelników jest zniesmaczony ksywą HIVa i prosi o znalezienie innej, "ładniejszej". Na tylnej okładce pojawia się Crash - ten sam, który dziś opowiada głupoty w rubryce Okiem Maniaka.

Piła

TAK TO SIĘ ZACZĘŁO

Początków PSX Extreme można szukać nawet i ponad 10 lat temu. To wtedy, w 1995 roku, założyłem pierwszy na Śląsku całodobowy Nemez's BBS. Było to miejsce wymiany produkcji prężnie działającej sceny amigowej. Amiga, modem i osobna linia telefoniczna. Aż dziw, że to nie przez BBS-a poznałem HIVa, który w tym czasie mocno udzielał się w swoim zinie scenowym o wszystko mówiącej nazwie Orgazm. BBS to taki protoplasta dzisiejszego forum internetowego, tyle że 10 lat temu internetu prawie nikt w Polsce nie używał. W tym miejscu krzyżują się po raz pierwszy moje drogi (jako administratora systemu), Aja (jednego z aktywnych użytkowników), Norby'ego (bardzo aktywnego swappera scenowego) i... Ziutka (jednego z większych traderów modemowych w Europie, co nie jest dziwne, zważywszy na fakt ścisłego powiązania z Telekomunikacją Polską). Ten ostatni w pewnym momencie zrezygnował z projektu wydania pisma papierowego.

Bezpośrednio poznałem Norby'go dopiero na Intel Outsider Party IV, zorganizowanym w warszawskiej Stodole w połowie lipca 1997 roku. Promował tam bardzo agresywnie małą, szarą konsolkę – PlayStation. W tym czasie powoli powstawała w głowie Aja myśl o magazynie drukowanym. Zinów komputerowych w tym okresie było już sporo i dotyczyły one różnych sprzętów. My jednak chcieliśmy zrobić coś nowego. Plan zaczynał nabierać realnych kształtów. Dość szybko wymyśliłem nazwę. "PSX Extreme". Dlaczego "Extreme"? Bo chcieliśmy być ponad normę? Bo cały projekt wydawał się nam ekstremalny? Być może. Ważne, że fajnie brzmiało. Tak samo jak ładnie brzmi nazwa wydawnictwa. Prawda, że trudno jej nie zapamiętać?

Zrobić papierowy magazyn w tamtym okresie to było coś. Przypomniałem sobie, że Loki (mój kumpel klasowy, który już na lekcjach w technikum rysował "gazetki") aktualnie pracuje w jakimś wydawnictwie i "coś" tam składa na komputerze - jak się później okazało, były to głównie reklamy środków medycznych i higienicznych. Grunt, że chłopak miał już doświadczenie w DTP. Po odszukaniu adresu Lokiego, pojawiłem się u niego z jakimś zachodnim magazynem o grach wideo pod pachą. "Poskładałbyś coś w tym stylu?" - oferta nie do odrzucenia nie mogła być odrzucona. No i tym sposobem skład DTP już mieliśmy. Aju zajął się dalszą rekrutacją autorów do pierwszego numeru. W końcu został oficjalnie redaktorem naczelnym. Ja zająłem się sprawami formalnymi: rejestracją firmy, rejestracją tytułu prasowego, umową z drukarnią i innymi mniej ciekawymi rzeczami.

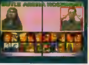
Jak na Extreme przystało, pierwszy numer powstawał długo, w warunkach polowych i więcej niż amatorskich. Początki były trudne, ale mając taką dawkę motywacji, jaką mieliśmy w lecie 1997 roku, wszystko musiało się udać. Rozpiska pierwszego numeru powstała pewnego bezchmurnego dnia na wydmach w Karwii nad Bałtykiem. Co nam się w głowach wtedy zrodziło, Loki składał później na komputerze. Częściowo wykorzystaliśmy własne pecety, częściowo wspomogliśmy się grzecznościowo sprzętem z firmy, w której wtedy pracował Loki. Efekt tych prac możecie zobaczyć w formie pierwszego, historycznego numeru PSX Extreme.

Wrzesień 1997 roku. Oddajemy pierwszy numer do drukarni "Kula" w Katowicach. Wydawało się, że nasza praca jest zakończona. Niestety... Właściciel drukarni o słusznej posturze (pewnie stąd wzięła się nazwa jego firmy) zapewniał, że 10 tysięcy egzemplarzy pierwszego numeru to dla niego pryszcz i wydrukuje je w kilka dni. A owszem, wydrukował w kilka dni, ale tylko pierwszą partię. Na pytanie, kiedy dostaniemy resztę, odpowiadał: "będzie jutro". Jutro nie było. "Będzie we wtorek". We wtorek była, ale tylko kolejna mała partia nakładu. Pewnie nie uwierzycie, ale ostatnie egzemplarze PE#1 odebraliśmy po półtorej miesiąca. Doszło do absurdalnej sytuacji - drugi numer (drukowany gdzieś indziej) już był w sprzedaży, a do niektórych kiosków trafiał dopiero pierwszy. Pełna amatorka.

Nie obyło się też bez wpadki. „Ruch", aby dopuścić do sprzedaży jakiś magazyn lub gazetę, wymaga podanego na okładce tzw. numer INDEX. Cóż, pisałem już, że początki są trudne? Oczywiście nie wiedzieliśmy tego i musieliśmy przepakować cały nakład i każdy egzemplarz magazynu okleić metką z wymaganym numerem (kto z Was ma pierwszy numer, musi ową metkę posiadać). W kolejnych numerach były kolejne wpadki (zdrapki, brak wydrukowanego jakiegoś koloru), ale nigdy już na szczęście nie było przypadku, abyśmy musieli każdy egzemplarz numeru poprawiać ręcznie. ☐ [Fenix]

PE#7

Redakcja otrzymuje niebieskiego PSX-a od Sony Poland, na którym można odpalać wszelkie wersje beta gier. Pojawia się wywiad z prezesem tej zacnej firmy, panem Wrzodakiem - i jest to ostatni prezes, który nas lubi. On sam prosi o nie nagłaśnianie wywiadu - jego zdjęcie idzie na okładkę (pełna dyskrecja). Star alias "Tabelka" robi opis do FFVII, oczywiście wstawia weń swoje ukochane tabelki... Jak się potem okazuje, Loki zapomina wrzucić jedną z nich (nie ma jednej materii). HIV obcina hipisowskie kudły. Teraz już będzie wyglądał profesjonalnie. Tiaaaa. Na tylnym coverze magazynu komiks. Butle Arena Koszinden! Hivior walczy ze Ścierą, chłopaki brodzą po kolana we krwi, [illegible]. kręcą sesje motion capture itp. Jest [illegible]. [illegible] chunych inscenizacji, [illegible] sprawdzić "o cio chodzi jakby". Szybko odchodzi z miną "kto pozwolił wynająć pomieszczenia sekcie?". Jest to swojego rodzaju wprawka przed "Wesołą Kamerą", która pojawi się za parę miesięcy.



■ Historyczna akcja - Butle Arena Koszinden - pierwsza zajawka przyszłego charakteru PSX Extreme.

PE#8

Redakcja wchodzi w inne media - do radia! Regionalnego wprawdzie ("Rezonans"), ale jednak. Z powodu niecenzuralnych zwrotów i niepoprawnych politycznie haseł za parę miesięcy chłopaki zostaną jednak zdjęci z anteny. W numerze pojawia się recenzja Tekkena 3, którą Kali oczywiście zaczyna od swoich wieloliterowych akrobacji ("jeeeeeeeeeest!!!!") i przyznaje "dyszkę". Ściera za grywalność tyle samo wrzuca Bombermanowi. Jak widać, każdy ma zboczenia. Debiutuje też ankieta na temat jakości magazynu, która niebawem zawali całą redakcję. To w jej odmętach zginie komóra Norbasa, kilka gier, a raz znajdziemy tam nawet śpiącego Szuflę. Powie on wtedy znamienne: "No co... Telewizorem się miałem przykryć?". Fenix coraz bardziej zastanawia się, czy aby na pewno przyjął właściwych ludzi.

PE#9

Pierwszy w szeregach PSX Extreme ślub: Fenix i niejaka Witaminka. Pierwszy, i jak ma się z czasem okazać - nie ostatni. Impreza jest huczna. W redakcyjnym składzie witamy jednego z Bombermenowców Ściery - Bufiego (jako osobę przygotowującą materiały graficzne). Kiedy Bufi się ożeni, nie wiemy. Wiemy za to, że recenzowana właśnie lekko futurystyczna samochodówka Motorhead to jedna z bardziej kozackich gier na Szaraka. Dostaje ocenę 9 i chyba tylko przez nas jest w środowisku doceniona. HIV testuje mini kierownicę Ultra Racer, która wyglądem przypomina najnowszy joypad Nintendo (skąd wzięliśmy to urządzenie, nikt nie wie do dziś). Mutti uderza z pierwszą częścią opisu Tekken 3 - zaczyna się era 1+2+p,k+PKP itd. itp. Kto może, ucieka. Do redakcji werbujemy też pierwszego Czytelnika-entuzjastę, Jędrka. Facet nadesłał morze listów do HIVa, więc nie mamy wyjścia, ghe, ghe! Jędrek do dziś utrzymuje z nami kontakt, choć już nie pisze.

■ Czy ten kierownico-pad Wam czegoś nie przypomina? Istna "Rewolucja"

PE#10

Gigantyczna relacja z targów E3 (USA) i nieco mniejsza, ale równie klimatyczna z Gambleriady (Warszawa). Na tej ostatniej wystawiamy swoje stoisko. Ściera spędza na nim 8 godzin... ukryty pod ladą! Tuż pod napierającymi Czytelnikami. Ale Obcy zawsze lubili się kamuflować i popijać piwko. Później jeździmy po stolicy strzelając do siebie z pistoletów na kulki, spożywamy śniadanie na ławce w towarzystwie spadającego z 10-tego piętra kota (zdarza się), a Kali przeżywa swoje porażki w turnieju Tekkena. Piotrek nabija się za to stopą na jakiś płot i bawimy się w karetkę. Pojawia się też pierwszy WuCet, czyli Wynurzenia Cymbała, gdzie HIV udaje, że wie coś o wspomnianej już bijatyce. Jest i recenzja Gran Turismo z oceną 9! Pierdzący Oszołom, jak w dac, przed MGS2 też miał różne odchyły. Zresztą do tego przykłada też rękę Ściera, fan Sega Rally z Saturna. Z kolei Myszaq zaczyna coś ściemniać o kotach biegających w Tenchu, wystawiając "8". Norby i Aju robią objazd po Stanach. Pod ich nieobecność wolne biurka zostają w redakcji przerobione na prowizoryczne łóżka (raczej legowiska knurów). Wracający tu z imprez Szufla nie musi już spać w śmieciach i przykrywać się telewizorem! Bufi stwierdza, że nie nadaje się do składu magazynu i przez 10 dni nie pojawia się w pracy - dopiero po tym czasie Ściera stwierdza, że zadzwoni do niego zapytać, o co chodzi. Szybko rewerbuje Bufiego, tłumacząc mu, że przecież w PE tak do końca to nikt nie zna się na tym, co robi. Chłopak jest średnio zmotywowany.

PSX Extreme

■ PE chodzi własnymi ścieżkami - Loki i Ściera na ogrodzeniu (idąc na skróty z Gambleriady).

HC ROOMy Zgredów

■ "Myszaq w trakcie testowania kolejnych gier z serii 'czy da się wystrzelić więcej pocisków?'. Tylko czemu trzyma do góry nogami pada? Żeby niby podnieść sobie poziom trudności? Na pewno. Meble typu ludwik XVI, sprzęt typu japońscy skubańcy (ps2), amerykańska komercja (biały xbox) i dojcze technologiszen (tv). A na dokładkę umysł przepity polską wódą. Nic dziwnego, że później powstają takie teksty..."

■ "Czasem trzeba wczuć się w klimat. Ciekawe czy grając w King Konga zataszczy konsolę do zoo? Gucwińscy będą zachwyceni..."

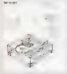
HISTORIA PE W DWÓCH ODSŁONACH

PE#11/12

Wakacje. Układ graficzny zmienia się na bardziej luzacki, po raz pierwszy pojawiają się zdjęcia zg(Red)ów w HydeParku i pod recenzjami. Modernizacji ulegają też tabelki z ocenami gier (wykres grywalności). Loki zasypia ze zmęczenia nad składem i Ściera po raz pierwszy postanawia coś poskładać sam (na bazie obserwacji pracy Lokiego). Tak powstaje recenzja Mortal Kombat 4, która niestety ma kilka mankamentów graficznych (natężenie koloru czarnego). Ścierze składanie stron o grach jednak podchodzi i składa je do dziś, wciągając w to w dodatku swoją żonę. Grono piszących zasila czytelnik Matti, który dostaje się do Extrima, bo... nikt nie wie, kim on jest, czemu siedzi w redakcji już ósmą godzinę i czy to aby nie kuzyn Ściery (jak mniema Kali z Lokim). Dajemy mu więc najgorszą robotę - ot tak, żeby się nie nudził. O dziwo, za tydzień znowu przychodzi. I po miesiącu też! Tym samym Matti staje się protoplastą Playmana, będąc przypadkowym "murzynem od tipsów". Na koniec numeru wchodzi galeria laseczek z E3. Tak buduje się wieloletnia tradycja.

PE#13

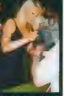
Numer rozrasta się do 84 stron. Na okładce graficzny eksperyment. Lara stoi za Duke Nukem (drapie go po plecach?). Ktoś miał fantazję. Stawiamy też na dziennikarską uczciwość i piszemy o starych, wadliwych modelach PSX-a wypuszczanych w nowych zestawach. Sony Poland coraz mniej nas lubi. Pojawia się obszerny tekst o strzelaninie Messiah, która na konsole nigdy się jednak nie ukaże. HIV w tekście o następcy Szaraka (zwanym owcześnie PSX2) trafnie prognozuje nadejście wysokiej rozdziałki na telewizorach (HDTV). Na dwie generacje konsol wcześniej! Nieźle. W recenzjach zakręcona, psychodeliczna strzelanina N20 i ISS'98, który łyka "dyszkę" i ręcznie robione grafiki Lokiego (a la "Jasiu lat 7"). Pada wyjątkowo mądre stwierdzenie Czytelnika: "Niech recenzenci nie krytykują gier, w które tylko oni sami grali, a nie grali Czytelnicy". Pojawia się „Kącik Tekken 3", z czasem przemianowany na „Kącik Bijatyk" - prowadzącym zostaje HIV, który też wygrywa w Ankiecie na najbardziej lubianego autora w PE. Klimacik wesoło wypełnia redakcyjne pokoje.



Tak wyobrażaliśmy sobie PlayStation 2

PE#14

Opis podróży na targi ECTS podbija serca Czytelników. Zabieramy bowiem do Anglii "Kota Sylwestra" - zaprzyjaźnionego czytelnika, który na targach w Londynie robi nam totalną siarę, zbierając tony ulotek (po 100 sztuk tej samej, włącznie z mapką targów, której miał około 300 sztuk), gadżetów oraz... półmetrową przypodłogową listwę wykończeniową (bo myślał, że to jakiś gadżet). To nie koniec przekopów - największym jest utrata autobusowego połączenia z krajem, powrót za kilka funtów i paczkę Twixów, żarcie w kiblu konserwy oraz koczowanie kilkadziesiąt godzin na dworcu we Francji i dokarmianie przez polską wycieczkę. Trochę mniej szczęścia i magazyn straciłby całe "kierownictwo piszące" (naczelni: Aju i Ściera, korektor HIV). O mało co odpadłby też Norby, który w kraju kasuje kolejny samochód - tym razem sportową „meganke". Dachowanie zakończone uderzeniem w słup telegraficzny nie zdarza się każdemu. Wszystko jednak kończy się przedziwnym fartem. I tak będzie zawsze (o czym mamy się jeszcze przekonać). Metal Gear Solid dostaje "dychę". Podobnie Spyro. Kolejne najlepsze gry w swoich gatunkach. Redakcyjny telefon dzwoni non stop - Czytelnicy mają problemy z przejściem MGS. Na dokładkę jest jeszcze Pierdzący Oszołom przerobiony na kobietę. Pojawia się pierwszy komiks Cysia, z Hivmanem, Ścierwem i Solidsnakiem. Same atrakcje, które powodują, że nakład tego numeru po latach wyczerpie się do zera. Ostatnio został zrekonstruowany w formie elektronicznej i można go ściągnąć w formie PDF-a (za darmo) z naszego sklepu - www.sklep.psxextreme.pl (ukryta reklama też dobra. No!



HIV postanawia zabrać tabliczkę informacyjną Tekken 3 z ECTS - na pamiątkę. Kubek dał mu "Kot Sylwester" (miał ich z dziesięć).

Na dworcu w Anglii dylemat: "Jak wrócić do kraju bez pieniędzy". A tu jeszcze kanał La Manche do przebycia.

PE#15

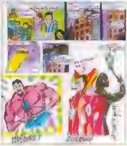
Ściera produkuje się na temat nadchodzących konsol, niejako otwierając Dział "Next-gen" oraz uświadamiając Czytelnikom, że PSX Exteme w przyszłości będzie musiało zacząć traktować o innych platformach. Poprzednio przysyłanie bomb (Ścierwo mieszkał wtedy w bloku i mogli zginąć niewinni) wydaje się być w tym kontekście uzasadniona. Jest młodzieżowo. Teksty pokroju "Zakręcona, zakręcona! Nie, to nie ja się kręcę, to zawirował świat, urwało mi dwie ręce, nie mogę teraz wstać!" (by Myszaq) współgrają z całym tym extrimowym rozpasaniem. Czytelników żegna galeria z cyklu "babeczki i ich majteczki" pstryknięta na tegorocznym ECTS. Do Ściery dzwoni Gamera (jeszcze jako Czytelnik), opisując, co potrafi zrobić w GT. Ściera proponuje spotkanie w redakcji. Jeszcze nie wie, że na widok Gamery w progu włosy staną mu dęba. Powstaje Poradnik PSX Extreme (protoplasta Poradnika Extreme) w którym znajdują się nalepki na górną pokrywę konsoli PSX. Normalnie "konsolowy tuning".

WYNURZENIA CYMBAŁA

PlayStation I CO DALEJ..

Pięć lat temu często spotykałem się z opiniami Graczy, że konsola to chłam, a najlepszy do grania jest komputer. Dzisiaj ci ludzie mają PlayStation

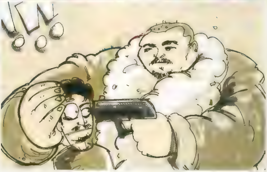
Historyczna strona - pierwsza zajawka przyszłego charakteru PSX Extreme.


EXTREME
HIVMAN!?
ŚCIERWO!

W numerze 14 po raz pierwszy zadebiutował Cysio, tworząc kultową postać Hivmana

PE#16

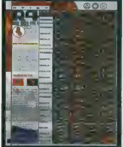
Magazyn ma w końcu upragnione 100 stron! Ściera obejmuje dowodztwo, a Aju z redaktora naczelnego przechodzi na nieco mniej napiętą funkcję zastępcy. Będzie miał więcej czasu na imprezy - to nieoficjalny powód. Pojawia się obszerne przedstawienie redaktorów wraz z ich życiorysami, hobby i takimi tam. Dewizą Ściery okazuje się "nie pożyczaj kasy" (powód: jeden z pierwszych współpracowników PE nie oddał mu sporej sumki), a mały HIV wygląda jak rosyjski zapaśnik z cyrku (taki, co to rozrywa łańcuchy). Do grona redakcyjnego dołączają Kujot i Gamera. Jak się niebawem okaże, jeden ułatwi życie Naczelnego (korektą techniczną), drugi mocno je ubarwi (nabitym, autentycznym pistoletem kaliber 44 przystawianym do głowy). Będzie wesoło. Aju donosi, że w planowanym filmie Tomb Raider zagra Elizabeth Hurley. Jeszcze nie wie, że piękną Liz za jakiś czas wygryzie równie seksowna Angelina. Do druku trafiają 2 strony z beta wersją recenzji F1'98, przez co nie sposób ją w ogóle przeczytać. Dział „Next-Gen" ma dwie strony, a Ściera otrzymuje listy pokroju: "Drogi Panie Ściero. Z Pana wypowiedzi wnioskuję, że ma Pan poważne zaburzenia emocjonalne" (prorok?). Ludzie kochają PSX-a i nie chcą patrzeć w inną stronę. My jednak dzielnie informujemy. HIV przeprowadza wywiad z Graczami w więzieniu (bo inni uciekają na jego widok). W recenzjach pojawiają się: "przerwy na reklamę", "skoki by sprawdzić, czy samogon już gotowy" i inny freestyle. Fajnie. Do dziś jednak nie wiemy, o co chodziło we wstępie do Small Soldiers. Myszaq, czegoś Ty się wtedy nażarł?



Pila

PE#17

Nowy Rok, połowa składu zaniemogła... Ich choroba oczywiście zbiega się z [illegible] Hmmm. Ściera robi więc za pięciu, a Aju wyciąga obrazki 360 fur do Ridge Racer Type 4 (360 razy pod rząd resetuje konsolę - ciekawe zajęcie, prawda? Tak się wówczas wyciągało screeny z gier). Ktoś śpiewa kolędy, Bufi śpi na krześle z łapami w pudełku po pizzy, a kiedy wpada listonosz, w ogólnym zamieszaniu, dla hecy, dostaje w głowę papierową kulą. Będzie na nas obrażony przez najbliższe dwa miesiące. Zg(Red.)y typują gry roku. Tekken 3 zyskuje miano najlepszej produkcji. Zaraz za nim Metal Gear Solid, Gran Turismo, ISS'98 i Crash 3. HIV otrzymuje ciekawe prośby: "HIV, przyślij mi jedno oko. Co ci zależy!". Cysio, jeszcze jako Czytelnik, szaleje w Listach ze swoimi komiksami. Kolejny sezon pracy PE wspomaga niejaki Ace, który wcześniej debiutował u nas rysunkami.



Jedna z czterech stron ze screenami. Ile poświęcenia to kosztowało - nie zdajecie sobie sprawy.

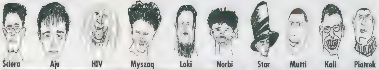
PE#19

HIV się postarał. Przeprowadził wywiad z Bogusławem Lindą! Z kolei przepytywana przez niego Renata Dancewicz rozwala tekstami: "nienawidzę komputerów", "granie ogłupia i odmóżdża". Zna się babka na rzeczy, nie ma co! W recenzjach niesamowity Silent Hill. Myszaq opowiada wszystkim w redakcji zakończenie, którego i tak nie udaje mu się nikomu zepsuć, bo... nikt nie wie, o co chodzi. Wszyscy za to przytakują - "tak, ten Silent to faktycznie mega zakręcona gra". Pokazujemy też pierwsze rendery z filmu FF: Spirits Within. Na końcówce pojawia się Mutti, który po usłyszeniu, ile ma ściągnąć screenów, coś tam chrząka, po czym beztrosko stwierdza, że mama kazała mu iść na lekcję skrzypiec. I wychodzi. Ściera bluzga na niego jeszcze dnia następnego. Ajowi i Piotrkowi kasują się z memorki stany do Xenogears i na życzenie redakcji opis do gry kontynuuje JuveFan. Magazyn kolejnym razem cudem udaje się złożyć, zresztą jak co miesiąc. Czytelnicy już wiedzą, że PE to pismo "od debili dla debili"... Takie sformułowanie pada w Listach.

PE#18

Norbas rozwala następną furę, tym razem Audicę. Rozwala nie byle jak, bo wjeżdża komuś do kuchni (jego wina, że dom tak blisko zakrętu postawili?). Normalka. Pojawia się news, że PS2 będzie generować efekty, jakie widzieliśmy w filmie "Terminator 2". Hasło krzykliwe, ale co tak naprawdę ma oznaczać? Płynny morphing obiektów? Krzywy ryj Arniego? Zapach sterydów? Do dziś nie wiemy. Nie wiemy też, czemu kilka kolumn w dziale zapowiedzi ("Piguła") jest w kolorze czarnym. Tekst? Miał być, ale nikt nie napisał. Czytelnikom ściemniamy przez telefon, że to "zdrapki". Część podobno nawet coś wygrywa (rozum?). Loki w przypływie emocji zarywa w EMPiK-u laskę z Japonii (Belltree), która w krótkim czasie zostaje dokooptowana do redakcji. Robimy sobie z nią nawet kilka fotek, w końcu Japończyk w Polsce to jak schabowy w Chinach. Niestety, nasza nowa korespondentka przepada na polu walki w wiśniowym kraju i nigdy więcej się nie odzywa (chodzą słuchy, że Loki ją nieźle zaprawił). Kilka stron dalej Aju, Ściera, HIV i Norby testują wpływ alkoholu na skuteczność grania. Impreza kończy się bełkotem i owszem - testem procentów, ale na skuteczność zasypiania... Artykuł mimo przeciwności losu powstaje, opatrzony ponadczasowym wykresem. Czytelnicy dostają też test konsoli Dreamcast autorstwa Norbiego. Do tego na końcu magazynu czeka kilka tekstów z gatunku "dozwolone od lat 18"! Zostaje tam rozwiązany konkurs na erotyczne opowiadanie z Larą. Gwałcenia owiec ani scen zbiorowych wprawdzie nie ma, ale seks i przemoc wprost emanują z prac Czytelników. Jednym z wyróżnionych jest przyszły zg(Red.), Koso. Konkurs już nigdy nie zostaje powtórzony, bo zaraz dzwoni do nas kilkunastu rodziców (Ściera dodatkowo stwierdza, że nie podejmie się więcej przepisywać tak ostrych tekstów - wrażliwiec!). Z czasem kity: "pomyłka!", "tu fabryka cegieł", "osoba kompetentna do tej rozmowy została zwolniona" same wchodzą nam na usta. Powstaje „Kącik Wyścigowy", a Czytelnicy podsyłają na konkurs swoje podobizny zg(Red.)ów

zg(Red.) design 1999



PE#20

Na okładce pokazuje się półnaga blondyna. Wprawdzie to i owo ginie pod łapami obejmującego ją Gexa (zielony jaszczur), ale... Wreszcie publikujemy też szczegółowe dane odnośnie PlayStation 2, jak i foty z prezentacji możliwości tego sprzętu. Do tego HIV spisuje relację z pracy redakcji, płodząc niezwykle poczytny tekst "Z kamerą wśród zwierząt". Mapka pomieszczeń, zdjęcie Kaliego zawiniętego w koc ("tu się pracuje"), Fenix i jego kapownik - to musiało zrobić furorę. W HydeParku pierwszy odcinek "Wesołej Kamery", czyli HIV z pudełkiem na plecach czołgający się po naszym biurowcu. Ponoć udaje jakiegoś Węża (chyba żółwia). Ściera pomazał go po brzuchu markerem (nic, że wodoodpornym), poobklejał komórkami, a cieć po prostu przestał zaglądać na to piętro. Kali jak zwykle zamyka ten dział swoim: "Taaa, taaa, taaaraaa... bum, bum, bum, bum!". Zdania pełne treści. W „Kąciku Bijatyk" konkurs na Time Attack w Tekken 3 wygrywa brat Gamery (Paul - 0.58 min.). Czytelnicy podejrzewają szwindel, ale on po prostu jest taki dobry! HIV tuż przed deadlinem, grzebiąc po zawartości redakcyjnego HD przerzuca omyłkowo cały katalog z numerem "niewiadomogdzie". Zapada grobowa cisza. Panikę zażegnuje Loki, znajdując dane w czeluściach Windowsa. Cyrk się kręci, a HIV poci.

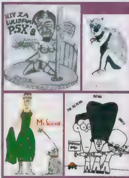
Brzuch Snake'a - wizja PE (w roli Snake'a - HIV).

PE#21

Po ostatnim zarcie prymaaprylisowym redakcja przeżywa szturm Czytelników i telefonów od nich. Beztrosko podaliśmy, że PE stanie się dwutygodnikiem. Konsekwencje są miażdżące. Ludzie pytają, gdzie ich zamówione w prenumeracie numery, które powinny przyjść w połowie miesiąca. Część Czytelników z racji niby-skrócenia czasu pracy chce, by ich przyjęto na dodatkowych redaktorów, składaczy, sprzątaczy, albo chociaż żeby piwa dali się za darmo napić. Tłumaczymy się gęsto. Do tego HIV wprowadza niezwykle mądry słowniczek pojęć, wyjaśniając takie terminy jak "wpadanie" czy "sram". Wiejskiemu Poecie jak zwykle wszystko kojarzy się jak nie z seksem (ciążą), to z inną fizjologią. Ech! Na końcówce numeru trio: Aju, Ściera oraz HIV biega po korytarzu w damskich sukienkach (nie, nie wiemy, czy są też męskie). Co lepsze, cieć dwa dni później zaczepia Fenixa wchodzącego do budynku: "Ale Panowie, jak sprowadzacie koleżanki do redakcji, to jakoś tak dyskretniej, dobrze?". Ma chłop podgląd z przemysłowej kamery, obraz śnieży mu gorzej niż w MGS, to swoje wie. Pewnie się wkurzył, że go na bibę nie zaproszono.

Nie wiemy co myślał o nas portier, widząc wszystko w obiektywie kamer na korytarzu.

Galeria karykatur zg(Red.)ów



HC ROOMy Zgredów

KALI

Moja kwatera główna mieści się wysoko nad poziomem morza. I ponadto jest mobilna - nierzadko zdarza się, że przenosi się do np. akademików Politechniki Wrocławskiej, gdzie wśród okrzyków "100 lat!", "I jeszcze jeden..." są rozgrywane międzynarodowe mecze z obcokrajowcami w Pro Evolution Soccer; Chińczycy zawsze dymią, że Konami zbyt osłabia ich drużynę.

HISTORIA PE W DWÓCH ODSŁONACH

PE#22

Relacja z wyprawy Aja i Norbasa do USA. Ponoć chłopaki wybrali się na E3, ale to tylko przykrywka dla buszowania po kurortach, halach NBA i kasynach. Blisko 30 stron newsów tak branżowych, jak i ekstrimowych! Ostro. Aju za jazdę z nadmierną prędkością łyka mandat (jakieś tam średnie 200 km/h). Na próbę obniżenia jego wartości ("bo ja biedny student z Polski jestem, boli mnie oko, a ciężarna żona w kraju ledwo odpędza się od niedźwiedzi polarnych") zostaje zakuty w kajdanki i szeryf sięga po argument kalibru 44. Ot, Ameryka. Trzeba płacić. Ekipa jedzie więc odkuć się do Las Vegas. Odkuwają się bite trzy dni. Tracą w sumie 2,5 tysiąca dolarów, podczas gdy mandat wynosił 250$. Kasyno to fajna sprawa. Jakimś cudem udaje im się jednak w końcu dotrzeć na targi. Tymczasem zg(Red.)y w Katowicach też szaleją - jeżdżą po głównej, ruchliwej ulicy na biurowych krzesłach. Ściera o mało co nie potrąca babci na pasach (tłumaczy się, że kółko źle skręcało), Myszaq śmiga na stojaka (wszystko uwiecznione na fotach). Bufiemu zaś "pęka pupa" podczas nerwowego posiedzenia przy kompie. Co ciekawe, to właśnie ten fakt ze wszystkich tu przedstawionych będzie najbardziej pamiętany. Na łamach PE debiutuje też Koso, opisując wespół z HIVem trudne zjawisko, jakim jest Gracz.

Aju w kajdankach idący na posterunek...

[illegible] na Sokolskiej pod wpływem Speed Freaks'a.

PE#23/24

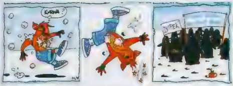
[illegible]

Facet jednak przejawia dziwną tendencję do wrzucania wszędzie zaokrąglonych obiektów, zawijania screenów na kule i ogólnej "obłomanii". Do tego przy pstrykaniu fotek, na kolejne hasła: "Zrób minę śmieszną... zamyśloną... głupią... a teraz wygrałeś w totka!", koło wali jeden i ten sam wyraz twarzy ("czekam na autobus"). Rozrywkowy typ. Wyleci za kilka miesięcy. W dziale publicystyki pojawiają się słynne "Trzy dni głupawki" Hiva, czyli relacja z końcowych dni składania numeru. Motyw "pęknięcia pupy" Bufiego oczywiście na honorowym miejscu. Jest też Kali, który je pizzę - z tym, że robi to po 3 dniach przypadkowego postu i trochę "zapomniał, jak się je". Sos ląduje nawet na suficie. Bywa! Loki w swoim śmietniku udaje, że pracuje, a Fenix niechcący wpada tu z reklamodawcami, którzy szybko wycofują się z powrotem do biura - jedynego miejsca w redakcji, gdzie podłoga jeszcze się nie rusza. „Wesoła Kamera" rejestruje z kolei senne marzenia zg(Red.)ów: Ściera zostaje przez nich dotkliwie zbutowany i dogorywa w kałuży krwi. Ot, taka tam extrimowa wariacja na temat wrestlingu. Fanki z całej polski odnotowują, że Kali pokazuje gołą klatę, a Ściera włochy w majtach. Pojawia się też Star po zderzeniu "rower vs. ciężarówka" (to pierwszy rower Stara - obecnie jeździ na bicyklu Ściery). Ma obie ręce w gipsie i aby się swobodnie golić, wymyśla połączenie: drewniany trzonek od łyżki + maszynka. Światowe koncerny jakoś nie chcą tego patentu od niego kupić. Dziwne. W listach Crash mówi łaciną ("K***a") i zna się na cyklistach (coś o nożnym napędzie rowerów). Telefony znowu się urywają. Nie są miłe. Matka 8-letniego Maćka dzwoni do Ściery na komórę i grozi, że poda go do sądu, bo jej synek przeczytał właśnie komiks Ktomaczasu, gdzie Crash rzuca owo bardziej dosadne określenie pani pracującej pod latarnią. HIV zawala deadline przez opis Drivera - w drukarni jest afera. Nie pierwsza, nie ostatnia.

"Złamas" Star.

Autentyczne sztućce, którymi Star MUSIAŁ się posługiwać.

Jeden z większych schizów. Parodia gier z cyklu WWF (Ściera pojechał z customizacją na całego).



Ktomaczas pokazuje swoje oblicze od samego początku. Crash mówi po łacinie

> Zg(Red.)y w Katowicach szaleją - jeżdżą po głównej, ruchliwej ulicy na biurowych krzesłach. Ściera o mało co nie potrąca babci na pasach (tłumaczy się, że kółko źle skręcało), Myszaq śmiga na stojaka...

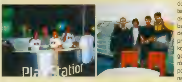
PE#25

Do publikacji trafia zestaw gadżetów funkcjonujących w codziennym życiu redakcji (obszarpana rozpiska, HIV rozłożony na korytarzu itd.). W stopce oficjalnie pojawia się Koso. Nikt za bardzo nie wie, skąd ten koło przyjeżdża. Pada wniosek, że chyba aż ze Szczecina. Właściwie to nie "przyjeżdża", a "miał przyjechać", bo coś się dzieje i Koso dzwoni, że będzie za miesiąc. Okazuje się, że jadąc do redakcji z ojcem, miał wypadek i dachował na autostradzie. Extrimowe fatum? Cała redakcja szaleje za to udając ekipę z "Gwiezdnych Wojen". Norby zawija się w folię do pieczenia kuraków, doczepia sobie rulon zwiniętej kartki poniżej brzucha i tak biega po biurowcu. "A co, myślicie, że szturmowcy Imperium nie chcieli sobie czasem podupcyć?" - woła uradowany. Ściera z garnkiem po bigosie na głowie udaje Vadera. Dostaje ksywkę "ścierka do zmywania". W listach komiks, gdzie Pikachu pokazuje swoje prawdziwe wnętrze (zwoje flaków), a Link traci głowę (piękny lot koszący). Od tego momentu fani Nintendo zaczynają do nas pisać jakoś dużo listów. Cieszymy się. Tymczasem HIV dzieli się różnym zestawem przemyśleń na temat gier. "Zrobiła z ch**a parasol. Opis przeżyć Lary Croft" - to jedno z nich. Ze składu odchodzi EjSi, brat Norbasa wspomagający go w tematyce gier sportowych. Leci do Stanów, skąd ma podsyłać relacje. No właśnie, ma...

Kolejny schiz zg(Red.)ziol. Star Wars. Loki jako Chewbacca, Aju jako C 3PO, Norby jako R2 D2 i Ściera jako Darth Vader. Żołnierze imperium też niczego sobie

PE#26

W szereg PE trafia w końcu kobieta. Jest nią Aneta, która pełni rolę sekretarki, asystentki Fenixa, babeczki od rozliczeń, prenumeraty i wielu, wielu innych rzeczy (tylko sprzątać nie chce). Oczywiście nie pojawia się znikąd, bo zg(Red.)zi robią casting na owe funkcje. Rezultat przechodzi najśmielsze oczekiwania - na korytarzu ciągnie się dłuuuuga kolejka chętnych babek. Fenix prowadzi przesłuchanie, notując profesjonalne atuty: "nie ma chłopaka", "miss agroturystyki i hurtowni krzeseł", "wie co to Sony". Po pierwszej pięćdziesiątce nie ma już sił i zastępują go Aju i Ścierą. Później dołączają Kali oraz Myszaq, do których Wiejski Głupek rzuca wesoło przez uchylone drzwi: "Chcecie sobie popatrzeć?". Nic, że słyszy go także cała kolejka oczekujących kobiet. Tylko trzy obracają się na pięcie i wychodzą (z tym że jedna, bo mąż do niej zadzwonił twierdząc: "Nasze dziecko chyba płonie..."). Za kilka lat "Idol" ściągnie od nas pomysł. W numerze relacja z pierwszej oficjalnej prezentacji konsoli PS2 (maszynka jest już gotowa) oraz redakcyjny wypad do Londynu na ECTS. Ten ostatni znowu w konwencji pomyłek: do autokaru nie docierają Kali i Myszaq (jadą na targi dzień później), w Londynie ekipa robi trzodę upijając się na bankiecie i wywracając obszerne dekoracje (Sony Europe też przestaje nas kochać). W hotelu kolejna awantura: najpierw HIV gada dla zgrywy przy wszystkich różne zboczone teksty (po polsku) do jakiejś Angielki, która na koniec pobytu okazuje się... Polką, potem ten sam zg(Red.) prawie zatapia hotel (zatkał te ich podwójne krany). W progach redakcji po raz pierwszy szerokiemu gronu pokazuje się Koso. Coś chce, ale zaciąga po poznańsku, więc nikt specjalnie się nie przejmuje. Ponoć właśnie wtedy pierwszy raz wykąpał się w umywalce (choć twierdzi, że sprzątaczka próbowała go pogonić). Jak widać, od początku był zdolny.



PE#28

Nitro robi długą wycieczkę po jednej z bardziej katowickich dróg i rozwala miskę olejową kolejnej fury (Ford). Jedzie dalej. Twardy jest. Przynajmniej do dziesiątego kilometra, kiedy zapala mu się silnik. Nie skasował jednak samochodu. Misja zaliczona więc tylko w połowie. Aju z kolei tworzy teksty o pierwszych numerach PE. Swoisty prekursor czytanej przez Ciebie historii. Niezły splot zdarzeń, prawda? W redakcji pojawia się Sasza ściągnięty z wydawanego przez nas równolegle MANIAKA (którego notabene reklamujemy przez ujęcie damskich pośladków - nowy magazyn nie Saszę. Szkoda, że MANIAK jako pismo multiplatformowe wyprzedza swoją epokę o 2-3 lata i, niestety, po paru numerach musimy go zawiesić. Sasza przynosi pistolet-zabawkę, rozpoczynając wśród zg(Red.)ów manię na ostrzeliwanie się plastikowymi kulkami zza biurek. Najpierw jednak nieświadomy niczego Mati, myśląc, że to jakaś niegroźna popierdółka, wsadzi sobie spluwę do gęby. Gdyby przed naciśnięciem spustu nie powstrzymał go Ściera, trzeba by wzywać dentystę. W foto-story tym razem Star zabija Aliena, wkręcając go w wiatrak za włosy. Tego nie wymyśliłby nawet Tarantino. Myszaq oznajmia, że znalazł ogłoszenie "mycie trupów w prosektorium - 300 zł od sztuki" i rzuca posadę w PE. Jak widać, niezbyt długo udaje mu się w tym postanowieniu wytrwać (trupy protestują?). Recenzujemy też pierwszego Medal of Honor, który rozpocznie modę na wojenne shootery, a przy tekście Clock Tower 2 mała japońska dziewczynka popuszcza po skarpetkach...

Dla Czytelników PSX Extreme wszystko.

PE#27

Redakcja niczym [illegible] Łykamy dodatkowe pokoje, chyba po firmie castingowej - przez kilka miesięcy jeszcze dzwonią telefony od oszukanych klientów. Fajnie. Na [illegible] GTA2. Podobieństwo do Stara w wersji "jabol i wąchy" uderzające. W redakcyjnych czeluściach tym razem za kobietę przebiera się Kali, krwawo zmasakrowany zostaje natomiast Loki. Zemsta Ściery za niedawne wrestlingowe wygibasy? Na to wygląda. W recenzjach zdjęcia kaszanki i świńskich nóżek efektownie wkomponowane w podkład do Quake 2. Klod ma tego dnia inwencję. Jak się okazuje - podpowiadał mu Ściera.

Od lewej: Koso, Star (z afro), Buli, Aju, Ściera, Mutti, Fenix, Gamera, Loki, Kali i Shiva. HIV leży.

PE#29

Garść podsumowań. Twarzą roku zostaje pomalowany na czarno Ściera ("Vader"). Czy Alien zawsze chciał być kominiarzem, murzynem z Bronxu czy Szatanem, nie odgadujemy do dziś. Miano najbardziej wypasionej gry zyskuje Dance Dance Revolution. Nikt poza Myszaqiem nie docenia natomiast Silent Hill. Ignoranci. W recenzjach m.in. War of the Worlds ("Wojna Światów"), czyli PSX-owe zmagania z Marsjanami. Pięć lat przed filmem duetu Steven Spielberg i Tom Cruise! Konsole górą! HIV natomiast znowu "wie lepiej" i Gran Turismo 2 daje "8". W listach chochlik drukarski wywala wszystkie literki "ś". Jest spory dym, szczególnie że w tym kontekście "Ściera" brzmi trochę jak "ćwiara" i wszyscy - nie wiedzieć czemu - zapijają ryje (byle okazja jest dobra). Nikt nie pracuje, przez co pod zdjęciami Lary odwiedzającej Polskę można przeczytać fajny tekst - żółty na białym tle. Super kontrast. Ale w końcu przy takich balonach po co komu tekst?! Tak naprawdę to wina niedoskonałości ówczesnych komputerów, które... ech, zresztą i tak mało kto to zrozumie. Po redakcji zaczynają też [illegible] chochlik to tak naprawdę przebrany HIV, który dorabia po godzinach. W Listach Ktomaczas idzie na całość - Duke Nukem bardzo lubi Mikołaja. BARDZO.

Lara Croft w Polsce. Po raz pierwszy... i ostatni.

PE#30

SKĄD SIĘ BIORĄ PIRATY

Grrrubas! Teraz mamy już 116 stron. Pojawiają się pierwsze newsy o Halo, które pierwotnie ma się ukazać na PS2! Jest trochę mowy o mających się tu pojawić wątkach strategicznych. Jak widać, czas zmienił kilka założeń. Koso przedstawia głównych producentów gier, wprowadzając przemiłe historyjki pokroju: "Chrząk - chrząknął Joe. - Odchrząk - odpowiedziała Susan. Zbliżała się dziesiąta". Do tego Ubisoft określa terminem „bezpłciowość", a Electronic Arts nazywa wydawcami gier bez ikry. Wbrew pozorom jak na owe czasy nie było to wcale tak dalekie od prawdy. Dziś byłaby to czysta herezja, a Koso niechybnie trafiłby na drzewa. Jak widać, niektóre firmy umieją popłynąć z prądem rynku. „Wesoła Kamera" pokazuje, jak jej nie zrobiono oraz Ścierę, który na twarz wrzuca wszystko, co znalazł w szafie (i pod nią). Z badylami w ryju wygląda jak doktor Lecter w wersji wegetariańskiej. Stojąca w drzwiach redakcji listonoszka nie chce dać wiary, że to "szef tej dziwnej firmy". Na koniec konkurs na redaktora PE, czyli początek historii "skąd się wzięło 100 praktykantów i dlaczego nikt i tak nic nie robi".

PE#31

Pierwsze oficjalne zebranie. Kali, Myszaq i Koso dostają od razu pierwszą oficjalną naganę (na piśmie). Pierwsi dwaj za przekroczenie terminów aż o całe 3 dni (obsuw masakryczny) oraz wrzucenie do kosza śniadania Ściery, Koso natomiast za buszowanie po biurze Fenixa (że niby znowu sprzątaczka gdzieś go zapędziła). Nagana jest zresztą pierwszą i ostatnią naganą oficjalną, bo z czasem zastąpiły ją wesołe bluzgi, latające w powietrzu przedmioty oraz cięcia po kasie. Tak [illegible] czasy, kiedy nie liczono spóźnień... Idylla. A skoro mowa o rzeczach nieosiągalnych - na zebraniu Kali deklaruje: "Zamontowałem sobie taki elektroniczny terminarz na PC i teraz będę pracował regularnie". Tak mówi w marcu 2000. Co dzieje się później, każdy wie (jedna wielka czarna dziura). He, he! Aju z kolei wytacza postulat: "Może by tak ktoś tu posprzątał?", a HIV bełkocze o zwrocie kosztów za posiłki, bo "co z tego, że on pracuje w domu, skoro tam żryć tyż trza?". Merytorycznych wniosków cała masa ("A może zmienimy nazwę?"). Fenix odnotowuje, kogo i za co wziąć na dywanik. Premiera PlayStation 2 w Japonii staje się faktem. Loki siedzi już w samolocie (sparaliżowany wysokością całą drogę spędzi w fotelu oglądając amerykańskie filmy z japońskim dubbingiem). Do druku idzie reklama Extreme Party, w której podana jest data 31 kwiecień - stronę oglądało czworo ludzi, ale nikt nie wychwycił błędu... Przecież takiego dnia nie ma! No nic, powie się Czytelnikom, że to tak celowo, niby dla zaintrygowania. Za miesiąc pojawia się już reklama z datą ostateczną - aż tak głupi nie jesteśmy:) W recenzjach ISS Pro zgarnia "dychę" od Ace'a. Ściera z Bufim znów budzą się trzy dni po końcówce... Z twarzami na klawiaturach. W tych samych ciuchach. Znów w redakcji. Horror.

HC ROOMy Zgredów

BUTCHER

■ Gdy ma się ponad 3 dychy na karku, żonę i dzieci, a za gralnię służy główny pokój w mieszkaniu, nie ma miejsca na to słodkie bydło, plakaty i chaos - hardkora można wyrażać już tylko ostrym graniem. Zarwane nocki wciąż jednak smakują tak samo dobrze.

AJU

■ Ostatnio grami delektuję się w każdej wolnej chwili, niestety te najczęściej się zdażają kiedy siedzę w samochodzie i czekam na żonę:). Wtedy PSP jest nieodzowne.

MAZZI

■ Mój hardkora room odzwierciedla [illegible] - wszystko ograniczone jest do niezbędnych rzeczy, kiedy cała reszta dyskretnie skrywana jest w specjalnym sejfie za plakatem Dody Elektrody. Konsola, telewizor, wygodne łóżko, otoczenie książek, filmów i muzyki. Do tego głośniki DD 5.1. Oto HC Mazziego.

HISTORIA PE W DWÓCH ODSŁONACH

PSX Extreme
PlayStation 2

PE#32

Testujemy wnikliwie cacko o nazwie PlayStation 2 (znacie?). Aby ją zdobyć, ludzie stoją w Tokio całą noc i dostają... talon na PS2. Normalnie jak kartki za komuny! Tymczasem Loki zostaje obszukany na lotnisku (bo wygląda jak rasowy żul i diler), trafia do Sapporo i uderza "od drugiego frontu". Zaczyna rajd po największych sklepach w celu nabycia drugiego PS2. Maszynkę łyka tymczasem w jakimś zapyziałym warzywniaku. Przecież to logiczne. W skład redakcji wbija się Shiva (przechodzi z MAN!AKA). "Skomplikowana architektura nowej konsoli wymaga zatrudnienia człowieka znającego się na sprzęcie, chłodnego profesjonalisty" - Ściera chyba nie wie, co mówi. Szczególnie w kontekście wesołych akcji Shivy, które mają niebawem nadejść. Tymczasem Ridge Racer 5 rozwala nas lśniącymi powierzchniami wieżowców i dynamiką "Wrocław" (Norbas, Kali, Myszaq) zostaje w redakcji na tydzień! Przez tydzień śpią na podłodze, a na koniec zostawiają Ścierze puste butelki na biurku i podkradają śniadanie. Przez tydzień wydają wypłatę, której jeszcze nie zarobili. PS2 z pewnością jest jednak tego warte

PSX Extreme

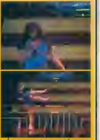
PE#33

Extreme Party coraz bliżej. Tymczasem podniecamy się screenami z The Getaway, nie przeczuwając nawet, jak wielka to ściema (coś jak filmiki z Killzone, które pięć lat później ukażą się przy prezentacji PS3). W recenzjach zabija oczywiście świetny Tekken Tag Tournament, któremu Kali sprzedaje "dychę" - to ostatnia taka ocena przyznana na starych zasadach oceniania. Slogany oddają sedno gry (jeden o muzyce, drugi o kręglach). Tiaaa. Czytelnicy na pewno właśnie to chcieli wyłapać przy pierwszym kontakcie z recenzją. HIV w swoim tekście opiewającym techniczne możliwości PS2 wspomina o The Bouncer. Kampania reklamowa tego tytułu mówi o "widowiskowym, w pełni interaktywnym filmie akcji". Jak widać, maj '00 jest miesiącem walenia w pręta. Team Soho i Squaresoft mają od nas kopy!

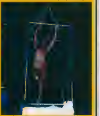
PSX Extreme

PE#34

Relacja ze zbiorowego najazdu Czytelników, czyli Extreme Party 1, wypełnia kolejne strony. Przyjeżdża 1500 ludzi! Chorzowska Piramida jest niemym świadkiem naciągania kondomów na głowy, rzutów beretami, publicznego puszczania pawi (niech lecą za beretami) i wielu, wielu innych zjawisk paranormalnych. Turniej GT wygrywa jak zwykle Artur Celes - tak pozostaje do dziś. Ściera paraduje przebrany za kobitkę. HIV udaje, że zna się na konferansjerce. Kali gdzieś znika, a Myszaq śpi ukryty na tyłach DJ-ki. Ale skoro trafiamy tu zaraz po końcówce numeru? Musi być kosmos! Dobrze chociaż, że zamówione dwie striptizerki wiedziały, co robią .. Chociaż ta, która wchodzi naga w tłum napalonych Czytelników, chyba nie do końca - musi ewakuować ją stamtąd ochroniarz, bo prośby "obejmij mnie do zdjęcia" z minuty na minutę przybierają na sile (pod koniec obejmowano co się da, jeden delikwent podobno się nawet w to i owo wgryzł!) Tak czy siak pani pozuje do kilkanastu grupowych zdjęć z czytelnikami PE, stojąc na nich całkowicie nago. Jest hardkorowo. W numerze nie brakuje też sprawozdania z „imprezy towarzyszącej", czyli targów E3. Takie tam boczne wydarzenie. Demko MGS2 mydli nam oczy, w ogóle nie podejrzewamy nadejścia Raidena oraz innych zboczeń Kojimy. Myszaq kupuje swój pierwszy samochód, jedzie nim na testowy wypad z Norbasem. I co? Po przejechaniu przez skrzyżowanie, tuż za nimi następuje piękny dzwon (jedna fura wbija się w bok drugiej z prędkością 80 km/h - masakra). Norby naprawdę ma jakiś tips wpisany na częstotliwość kolizji na drogach! Z tego wszystkiego Ściera się zaręcza (pewnikiem dlatego, żeby nie przebywać cały czas z debilami) i ogłasza Czytelnikom, żeby już nie wpadali do redakcji z browarami (nie do wszystkich to dociera). Przy okazji rozwiązujemy też konkurs na praktykanta PE. Najciekawsze pomysły na tchnięcie świeżości w PE ma niejaki Brodek, lekarz medycyny Zg(Red.)zi zdecydowanie potrzebują doktora, więc czemu nie? Na trzecim miejscu debiutuje natomiast... tu uwaga... Playman! Za parę lat zrobimy z niego gwiazdę. Co więcej, na plecach siedzi mu odwieczny rywal, niejaki Raq (szósta pozycja). Ten wesoły duet takim oto podstępem pojawia się na łamach PE. Ściera tradycyjnie znów nawet nie podejrzewa, kogo angażuje. Który to już raz? W listach HIV porusza temat Xboxa, która na razie majaczy się tylko na horyzoncie.



■ Ściera po raz pierwszy wciela się w hostessę. Na końcu zostaje "porwany".



■ Wieczorem przychodzi prawdziwa hostessa (striptizerka) i deklasuje Ścierę na oczach wszystkich pełnoletnich.

■ Crazy Compos - wkładanie prezerwatyw na głowę, picie browców na czas...

STARY, PEWNIŚ ŻE TO AKURAT TA PIRAMIDA?
NA CHORZÓW TO NIE WYGLĄDA...

■ Paweł Kot, Kraków (S masz nas za dresiarzy?)

PSX Extreme

PE#35/36

Teksty publicystyczne mieszają się z działem recenzji. Ruch iście młodzieżowy. Loki spisuje wrażenia z pobytu w Japonii (laseczki z makijażem a la wczesny Picasso, dziury w podłodze "na narciarza" i takie tam). Pojawia się też Star z syndromem sequela oraz "tajemniczy" Wieprzek, podliczający ile i na co musi wydać statystyczny Gracz. Jest o czym pisać. Do tego Aju, Norby, Myszaq, Szufla, Kali oraz Shiva uderzają na weekend do Łodzi, robiąc prezentację PS2 w jednym z hipermarketów. Pokaz-impreza, impreza-pokaz, zero snu, dużo piwa i nic dziwnego, że już drugiego dnia chłopaki tłuką się tekturowymi standami ze stoiska z odzieżą (Tekken live), spalone PS2 naprawiają spinaczem (działa całe pięć minut), zaś na koniec uruchamiają alarm na zapleczu Media Marktu. A podobno nie wpuszczają tam idiotów. To tutaj Shiva zostaje sprowadzony na złą drogę i już nigdy nie wróci do roli solidnego profesjonalisty. Przykro nam. Ściera nic o tym jeszcze nie wie. Ale się dowie. Póki co w HydeParku („Wesoła Kamera") udaje modelki z wybiegów. Organizuje też konkurs na grę, której jeszcze nie było. Po prostu Alien. Sebastian Ciężobka podsyła swoje pierwsze prace. Wszystkim opadają kopary. A już za kilka miesięcy narysuje nam pierwszą okładkę.

Chorzowska Piramida jest niemym świadkiem naciągania kondomów na głowy, rzutów beretami, publicznego puszczania pawi (niech lecą za beretami) i wielu, wielu innych zjawisk paranormalnych.

PRUT
BEK
RZYG

PSX Extreme
PS one

PE#37

Dzieje się sporo. Szata graficzna magazynu ulega zmianie. "Bardziej artystyczna", "luzacka", "wszystko rozpier***one" - to kilka opinii. Debiutuje PSone, czyli zminiaturyzowany PSX. Na okładce trzyma go Ściera swoimi paluchami bez paznokci (obgryza je do dziś). Loki podczas wakacji w Japonii kupuje PSone - jest zapewne pierwszym białasem, który nabył PSOne (szybko biegł do kasy)! Nieźle. Pierwszy jest też Ściera, nazywając Xboxa "blaszakiem wepchniętym do obudowy konsoli". Wyznawcy marki Sony powoli zaczynają używać tego sloganu jak wielkiego tarana, rozbijając wszystko, co stanie im na drodze. Tymczasem Aju, HIV i Szufelka śmigają na branżowe targi do Monako. . jako jedyni przedstawiciele prasy! Targi bowiem okazują się konferencją dla VIP-ów, dystrybutorów i developerów, ale chłopaki dają radę. Udają szychy z Polski. Po drodze zahaczają o Francję, gdzie za plucie i puszczanie "samolocików" z Wieży Eiffela zostają wywaleni z hukiem. HIV dostaje bana na wejście ponoć także za twarz (+ rozsiewane zapachy). Jako że zabrakło Norbasa, tym razem to fura Aja (Volvo) bierze udział w karambolu. Trzy samochody rozbite! Francuska policja sprząta jezdnię z resztek blachy fachową metodą "z buta", a następnie odjeżdża siną w dal. Super. Myszaq przepada w Chorwacji, nie dając znaku życia, nie odbierając telefonu, a przede wszystkim nie przysyłając tekstów (specjalnie wziął w tym celu laptopa). Jak się ma okazać - ponoć sprzęt zatrzymano mu na granicy, a następnie "niechcący" uszkodzono. Koso wyjaśnia zawiłe, techniczne terminy pokroju sławetnego: "o ćo chodzi jakby?". HIV ze Ścierą tłumaczą, na czym polega właściwe ocenianie gier. Jako pewnik najwyższej oceny Wiejski Głupek podaje nadciągającego Metal Gear Solid 2. Ironia losu niesamowita. Bo później wystawi tej grze... Tak, wszyscy wiemy. Pojawia się pierwsza część edycji GigaTestu. Ostatecznie wygra go Hauwa - kolejny praktykant, dla którego nie znajdzie się zajęcia

HIV, Aju i Szufelka.

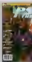
PE#38

Wypad na targi ECTS pokrywa się z końcówką numeru. Po długich negocjacjach zapada decyzja, że pojadą Ściera, Aju, Norby i Kali. W redakcji nie ma Naczelnych? Loki siedzi znudzony, Bufi ze Starem zaczynają grać w karcianki (zabijają smoki), a HIV udaje, że nie istnieje. Skutkują dopiero straszliwe moce Fenixa, poparte groźbami i różnymi bonusami (w redakcji pojawia się np. mikrofalówka). Numer jest jakoś tam składany. Tymczasem chłopaki w Londynie znów nie mają wynajętego hotelu, częściowo śpiąc w aucie. W niedzielę Aju z Kalim ruszają na imprezę i... przypadkowo trafiają do klubu dla gejów (dopiero po jakichś 20 minutach orientują się, że "jakoś chyba wszystkie laski akurat wyszły do kibla"). Niedziela to w Londynie taki właśnie "inny dzień". Wesoło. Odnajduje się też Myszaq, przywożąc zaginione teksty z Chorwacji. M in. jest to wizja chorych intencji, jakie developerzy przemycają w swoich grach. Zoofilia i rasizm w MGS, szkolna "fala" w Silent Hill.. "Nie do wiary" już dzwoni z kontraktem. HIV natomiast tropi ślady seksu w elektronicznym świecie. Postacie z Tekkena ustawia tak, by przynajmniej trochę się pocierały, łapie za cycki laseczki z Dead or Alive i ogólnie wciela w życie trzodę. Za parę lat łyknie go Doda-Elektroda, śpiewając jedną ze swoich piosenek. Wniosek? Nigdy nie wiadomo, kto czyta Extrima. Pierwszy raz na łamach PE pojawia się też Jawor. Wstęp do recki Dave Mirra Freestyle BMX mówi sam za siebie. "Jeśli któregoś wiosennego popołudnia, kiedy beztrosko mknąłeś na swoim rowerku, podjechała do Ciebie szara furgonetka, wysiadło z niej dwóch bolków i z wesołym okrzykiem na ustach >>dawaj k***a górala!<< zrzucili Cię z siodełka, to wiedz, że to był Jawor z ekipą". Jawor na stałe wbija się w skład PE, a zaraz za nim z lochów wypełza Starucha.

WELKAM TU
ECTS 2000

Wesoła Kamera parodiuje ECTS

PE#39



W tym miesiącu Norby nie skasował samochodu... Prawie. Ot, tylko jakiś kamień rozwalił mu przednią szybę na autostradzie. Drobnostka. Aju donosi, że nowa część Gran Turismo zmieni nazwę z GT2000 na GT3. Będzie obsuw! Wyraźnie też czuć, że era Szaraka powoli zalicza zmierzch. Nie rusza to zg(Red.)ów zbyt mocno i na końcówce numeru raźno wychodzą przed redakcję zażyć sportu. Biurowa akcja: "Siedzisz tydzień non stop przed kompem? Wyjdź zobaczyć świat!" zostaje zainicjowana przez Ministra Zdrowia na wyraźny wniosek Fenixa. Jest więc siatkówka (Ściera ciska śmieci do siatki na zakupy), koszykówka (jazda w kontenerach na odpady), a także rzut młotem (w roli młota - HIV). W ostatni dzień składania magazynu Kali przegrywa z Gamerą w Tekkena. Nie wiemy, co jest bardziej bulwersujące: czy to, że Gamera gra w ten tytuł "jako przerywnik od wyścigów", czy to, że w pierwszej rundzie zakłada on Kaliemu perfecta, czy może w końcu to, co Kali robi przed konsolą na końcówce, skoro wszyscy czekają na jego teksty? Nawet Rutkowski nie znajduje odpowiedzi.

PE#40

Numer świąteczny, potężne 132 strony, a na okładce zg(Red.)zi (od Ciężobki)! Nie żebyśmy byli narcyzami, ale w plebiscycie Czytelników ta okładka zyska największe uznanie. Fajnie. Bill Gates przejmuje coraz więcej tytułów (sprzedają się m.in. Crash oraz Abe z Oddworld), odmłodzona Lara pokazuje buzię w wieku lat 16 (ale zderzaki i tak ma konkretne), a Capcom zapowiada Resident Evil 4 na PS2. Jak wszyscy wiemy, obietnicy dotrzyma, choć w dość „okrężny" sposób. Za to pracę redakcji skutecznie stopuje pojawienie się dwóch Czytelników, którzy przynoszą 30 browarów! Po ich wizycie burdel jest tu do kwadratu. Co ciekawe - miało być ich trzech, ale na dworcu zostali napadnięci (ot, Katowice) i podczas ucieczki jeden koło się zgubił. Ponoć nie odnaleziono go przez tydzień (tak długo uciekał?). W stopce oficjalnie pojawiają się Playman i Raq, którzy razem przekraczają próg redakcji. Na zebraniu stoją kilka godzin, nie chcą usiąść, nie ściągają kurtek, nie puszczają plecaków... Boją się, że ich tu zamurujemy? Słyszeli o kolesiu od browarów? Licho wie. W każdym razie na pożegnanie dajemy im śmieci do wyniesienia. Niech zrobią coś konstruktywnego. Shiva testuje DC i PS2, odpowiadając na pytanie, która konsola jest lepsza. Brodek bada też zg(Red.)ów za pomocą swojego testu. Wychodzi mu to, co oczywiste - że Star na dobrą sprawę nie powinien istnieć, Ściera to Alien, a HIV ściągał (od Lokiego). Normalka.

HC ROOMy Zgredów

KUJOT

Właśnie tnę w Green Hell, symulator Zen-K z pola ryżowego: Saw-Conem ciacham se żywopłot i bambus, a Gun-Conem lutuję w jaszczury sikające do studni i bańki z mlekiem. W grze istnieje możliwość wybrania między dobrem a złem - jaszczury źle wybrały.

LOKI

Niestety mój "HC Room" to chwilowo typowa prowizorka, a to ze względu na niekończący się remont naszego nowego mieszkania. Ostatnimi czasy okupowany jest coraz częściej przez Patrycję Łokówę, która zasmakowała w kontrolerze do Densha de GO!

ul. Kośnego 48/1
45-372 Opole,
tel. /077/ 456-50-54
kom. 0603 07 08 07
www.namax.com.pl
PSP

Jesień nie musi być długa i nudna!

NAMAX

wymień swoje gry

na UŻYWANE lub NOWE!

W naszej ofercie:
- gry używane już od 30 zł,
- nowe od 59 zł,
- na bieżąco wszystkie ukazujące się nowości.

Prowadzimy wymianę wysyłkową na cały kraj. Profesjonalna i szybka obsługa.

Bezpłatny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem

NAMAX - nasze ceny bronią się same

Dla stałych klientów częste RABATY

Burnout Legends
Medievil Resurrection
Midnight Club 3
Need for Speed Underground RIVALS
Wipeout Pure
FIFA 06
Mortal Kombat Shaolin Monks
NBA Live 06
Pro Evolution Soccer 5
Spartan Total Warrior
179

HISTORIA PE W DWÓCH ODSŁONACH

PE#41 PlayStation2 ląduje w Europie. Sony Poland ustala cenę startową na 2700 zł. Super. Polska to najbogatszy kraj tego kontynentu, drogi są tu zamiatane szczotkami z szynszyli. Tę opinię przekazujemy im telefonicznie. Cena jednak nie spada. Ekipa z obozu Microsoftu wypuszcza za to info, że screeny z The Getaway to spreparowane rendery. Fani Sony są oburzeni! Team Soho (developer) na znak protestu publikuje kolejną partię zdjęć. Że znów retusz - tego na razie nikt nie wie. Wszyscy za to nienawidzą kłamliwego Billa. Niezły cyrk. W redakcji standard: Gamera celuje do Ściery z prawdziwej spluwy [Ś: to nie było zabawne kurde], a później próbuje go rozjechać samochodem [Ś: mnie? Maluchem. LOL]. . To ostatnie uda się zresztą za cztery lata jakiemuś bliżej nieznanemu, nie do końca trzeźwemu kierowcy w Garbusie (Gamera, kogo wynająłeś?). Debiutuje kącik ciekawostek pod sympatycznym tytułem „Śmietnik", a w nim cytaty z katalogu Sony ("PS2 ma szansę stać się centrum przewodowego i bezprzewodowego wszechświata". Olaboga, rewolucja!). W „Śmietniku" po raz pierwszy pojawia się też Dziadu, pisząc o tym, jak to go na jego „wiosce" stare baby nie lubią. Ot, żale hardkorowego Gracza. Z kolei Myszaq przedstawia dziesiątkę najtwardszych postaci z PlayStation ("Ripley z Obcego ma non stop jazdę - nie musi łykać kwasa, bo ten zawsze płynie w jej żyłach"). Ynteliget! HIV konfrontuje DC z PS2, kłócąc się z Shivą. Ściera w całym tym bajzlu próbuje wyciągnąć od Czytelników, czy chcą zmiany profilu PE na multiplatformowy. Ankiety z odpowiedziami powoli zalewają redakcję. Bluzgi też. Wyniki szokują nawet Red Nacza, ale z perspektywy czasu okaże się, że są zbawieniem dla PE. Idioci mają zawsze szczęście.

PE#42 Na okładce bożyszcza tłumów: HIV oraz Crash. Wiejski Głupek mieli Rudego maszynką do mięsa. Pewnie kasy nie chciał oddać (szczwany lis). Drukujemy pierwsze zdjęcia Angeliny Jolie w roli Lary. Wygląda świetnie. Szkoda, że sam film będzie padaką. Do tego uderza tradycyjna porcja podsumowań (ostatnia taka, jeśli chodzi o PSX-a). Wygrywa ISS Pro Evolution, a hitem dla PS2 zostaje oczywiście Tekken Tag Tournament. Podsumowujemy też ilość piw przyniesionych przez Czytelników - króluje niejaki Gnat z łączną liczbą 100 butelek! Zresztą w tym miesiącu zostajemy hojnie przez Was obdarowani - paczką prezerwatyw, rachunkiem za 23 kg marchwi (serio) oraz ciastkami w kształcie mord kilku zg(Red.)ów. Te ostatnie chce zjeść Bufi, ale na szczęście wszystko kończy się tylko na odgryzieniu Ścierze ucha (temu ciastkowemu Ścierze). Z wiejskich mądrości - HIV udaje, że wie, skąd się biorą gry. W Listach natomiast czytelnicy obrażają PE na nasze wyraźne życzenie ("oblalibyście nawet test ciążowy"). . Już niebawem sytuacja się odwróci.

PSX Extreme zostaje magazynem multiplatformowym. Pojawiają się konsolometry. Dokładnie w tym samym miesiącu upada Dreamcast. Czyżby przez nas?

PE#43 [illegible]

rodzyny zg(Red.)ów

Setny numer PSX Extreme to doskonała okazja, by przedstawić Ci, drogi Czytelniku, choć fragment "kuchni", w której pichcone jest każde kolejne wydanie największego magazynu o konsolach w Polsce. Zanim artykuł trafi do pisma (a potem do kiosku i do Twoich rąk), przechodzi cały szereg mniejszych lub większych zmian, korekt i innych zabiegów, których celem jest nadanie mu ostatecznego kształtu. Główny cel takiego przedsięwzięcia: materiał wysokiej jakości. W PE mamy kontrolę kilkustopniową. Zaczyna się od sita z wielkimi dziurami - humoru Ściery, który albo odsyła tekst autorowi ("weź napisz raz jeszcze"/"popraw to i to"), albo też, po wrzuceniu kilku swoich poprawek, przesyła go dalej, do korekty (a więc do mnie). Wypociny naszych redaktorów sprawdzam pod kątem ortograficznym, gramatycznym, językowym, a także - choć akurat tu nie powinienem mieć nic do roboty - merytorycznym. W dalszej kolejności tekst trafia do składu DTP, który wrzuca go na stronę. Ta w postaci wydruku wędruje do Kujota, który zajmuje się kontrolą technicznej jakości tekstu - wychwytuje byki w stylu zniknięcia akapitu, zakrywania go przez screen czy innych usterek. Dodatkowo wyłapuje wpadki lub nieścisłości wynikające choćby z lenistwa autorów, np. brak podanej ilości graczy w "oceniaczce", a także felery, które przepuści korekta:). Ostatni, czwarty etap korekty to wysłanie gotowego PDF-a (złożonej strony) do autora, co by ten rzucił okiem i ocenił, czy nie ma żadnych błędów.

Tyle teoria, w praktyce owe cztery etapy często rozmywają się w obliczu nadchodzącego deadline'u i tekst trafia do magazynu bez jakiejkolwiek ingerencji. Co z tego wynika - zapewne wiesz, jeśli śledzisz PE od dłuższego czasu. Pierwszym "inspektorem" wydruków był Aju, ale - jak to ujął Ściera - zbyt często przysypiał, a miarka przebrała się, gdy w jednym z numerów ukazała się zapowiedź Vagrant Story (PSX) - dokładnie ta sama, co w poprzednim numerze:). Fuchę korektora wydruków przejął Star, a przy okazji 47. numeru stanowisko to objął Kujot, sprawując je do dziś. Bywa, że facet siedzi w redakcji po 3-4 dni, bo zwyczajnie ma czasu pojechać do domu - urok końcówek.

Korektą właściwą od zarania dziejów zajmował się HIV, kilkanaście miesięcy temu przejąłem po nim to dzieło, a czas ten upłynął mi m.in. na zbieraniu materiału do niniejszego artykułu. Musisz wiedzieć, że każdy z redaktorów PSX Extreme to indywidualność nie lada i większość z nas bez problemu można rozpoznać po stylu, charakterystycznej budowie zdań czy innych unikatowych form wyrazu. Ulubionym słówkiem Myszaqa jest "smaczek", Shiva lubi "wymienianki" ["(...) - to raz. Dwa: ... (...)"], Kali natomiast preferuje "klimat" [ot, przykład: "Klimaty są niezwykle zróżnicowane - od spokojnego, ambientowego podkładu na lodowcu, przez niezwykle klimatyczne utwory oparte o japońskie klimaty, piszczałki w towarzystwie niezwykle nakręcających bębnów (utworek Ka-En-No-Mai!), po ciężkie gitarowe riffy wymieszane z brzmieniem nu-schoolowej elektroniki i klimatami trance"]. Pewne nawyki piszących ułatwiają mi sprawdzanie tekstów, stąd wiem np., że Mutti zawsze stawia przecinki przed "oraz", a Dżujo praktycznie nigdy nie tworzy poprawnie celownika od pojęć w liczbie mnogiej. Co wyłapuję w korekcie, a czego nie znajdujecie ostatecznie w magazynie? Wpadek i lapsusów autorstwa zg(Red.)ów jest cała masa, proponuję mały przegląd:

- "Ale to dzięki innowacji w systemie, a nie samej właściwości ciosu - w T5 możemy just frame'owo techrollować po podłożu!" - autor zakłada, ze wszyscy rozumieją, o co mu chodzi.
- "Swego cząsu pojawiła się nawet mała recenzja owego sprzętu na łamach jednego z branżowych pismaków" - gdy autor nie ma pojęcia, co znaczy dane słowo, ale chce go użyć, bo fajnie brzmi.
- "Z początku nie wierzyłem, że jest mozliwość powalenia tak wielkiego przeciwka, ale po chwili odnalazłem jego czuły, Achillesowy punkt" - gdy autor olewał lekcje z mitologii w podstawówce i nie wie, ze achillesowa to była pięta.
- "Grafika może nawet być ale jakaś taka nie jest szybka a I motyw miasta mnie nie przekonuje" - artystyczny koszmarek, ale w grę wręcz chciałoby się zagrać - zapewne ma duszę, skoro samo miasto ma motywy.
- "Dziwne jest to, że podczas powtórek czy transmisji telewizyjnej (nie zabrakło jej i w tym roku) ten problem znika i gra wygląda o całe półtora godziny wyścigu lepiej" - zdanie kultowe i wręcz mistyczne. Nie ustaliliśmy jeszcze, jak coś może wyglądać o półtora godziny lepiej. Kobieta przed po makijażu? Jeśli masz jakieś sugestie prosimy o kontakt.
- "Oczywiście podobieństwa na tym się kończą, bowiem Xkloc to pełnowartościowa konsola z krwi i kosci" - gdy autor to ewidentny pasjonat, zapewne rozmawiający z konsolą i smażący jej jajka na bekonie.
- "Wygląda na to, że Tekken będzie wciąż całkowicie nieprzewidywalny, dokładnie jak reklama płynu Ludwik" - zdanie absolutnie poprawne, choć spece od marketingu mieliby inne zdanie.
- "Auta wprost stają dęba gdy wciśniemy ten pedał na padzie" - kolejny wyścigowy klasyk.
- "Bonjour w wydaniu lokalnych terrorystów. Hugo Chavez i jego ekipa w Rainbow Six 3 musi odbić kilku biurokratów" - gdy autor chce zaszpanować, choć nie ma ku temu predyspozycji (hint: w RS3 kierujemy DINGIEM Chavezem, Hugo jest autentycznym dyktatorem w Wenezueli, taki ichni Fidel Castro:).

Playmana wtenczas jeszcze jarało zdjęcie ze Ścierą i Kalim. W tle również RAQ
Z prawej Gnat - największy supporter piwny w owych czasach.

PE#44 Pierwsza szeroka zapowiedź rewelacyjnego Grand Theft Auto 3, a także info o pojawieniu się Virtua Fighter na platformie Sony (co dla wielu było nie do pomyślenia). Rynek gier zaczyna nową erę. Ścierze za to ktoś podprowadza cichaczem MegaDrive, przez co Naczelny odstawia w redakcji cyrki [Ś: bo ukradli mi też Sensibla razem z nim; do dziś go nie odkupiłem]. Myszaq z Kalim znikają na samej końcówce końcówki, wesoło wyjeżdżając na jakąś imprezę do Szczecina. Fenix musi walczyć o dwa dodatkowe dni w drukarni. Matoły! Brodek zaczyna zas cykl wywiadów paramedycznych ze zg(Red.)ami. Na pierwszy strzał leci Ściera, który - jak się dowiadujemy - uwielbia serię filmów o Obcym. Autobiografia? Pojawia się obszerny przegląd gier, które nigdy się nie ukazały. W trakcie zamykania numeru spija się nie kto inny, jak Playman. W alkoholowym zwidzie przeczołguje się z kibla pod drzwi redakcji i zasypia. Skład zostawia go śpiącego na korytarzu i idzie do domu. Nie ma lekko

Piła

■ "Bejrut, stolica Somalii, rok 2006 - Piechota Morska US Army zostaje wysłana z ramienia NATO w ramach operacji „Preserve Peace", by powstrzymać agresję ekstremistów" - i znów wagary, tym razem z lekcji geografii.

■ "Sam często hostowałem i czekałem na jakąś zbłąkaną duszę, niestety - nie udało mi się takowej znaleźć, nie mówiąc juz o ośmiu takowych" - gdy autor cierpi na rozdwojenie jaźni lub jakiś dysonans psychologiczny.

■ "Niby pełna licencja, a do tego tory z nowym tureckim dziwolągiem, jednak odejście od zdjęć i zbliżonych wizerunków twarzy konsolowych kierowców sprawiło we mnie niedosyt" - klasyczna zbitka myślowa - "wywołało u mnie niedosyt" + "wprawiło mnie w osłupienie", w dodatku z błędem (wprawiło -> sprawiło).

■ "Rycerz Ciemności łapie opryszczka za fraki i w przyjacielski sposób (piącha w bebechy, tudzież wyjedzie "z basi") wydobywa informacje" - metoda wnioskowania by Playman: oprych -> opryszczek (zdrobnienie). W efekcie mamy obrońcę Gotham w miksie z chorobą skóry.

■ "W końcu mamy porządnego Batmana - strasznego, mrocznego i do tego ślicznego!" - Playman w zachwycie nad Człowiekiem Nietoperzem zdradza swoje preferencje:).

■ "Sega zabrała się do tego jakby po macoszemu dobierając dość wątpliwe tytuły" - gdy autor chce, żeby brzmiało mądrze, i faktycznie brzmi - ale tylko dla niego.

■ "Gra odchodzi powoli do archaizmu, lecz warto rzucić na nią okiem, nawet dziś da się w nią pograć bez zgrzytu" - odejść można co najwyżej do lamusa (a propos - pozdrawiamy autora:)

■ "Pomimo, że po kilku latach gry w hokeja, większość graczy kończy ze sztucznymi zębami Hokej jest narodowym sportem i ulubioną grą video Kanady. A Wayne Gretzky dawał swoje nazwisko na potrzeby gier do początku" - źle ustawione znaki interpunkcyjne, katastrofa gramatyczna, fatalna składnia - z tym niestety trzeba borykać się w przypadku tekstów jakiejś połowy redaktorów

■ "Z broni palnej uświadczysz tu granaty, miotacz ognia (słabo zrealizowany), gaśnicę, uzi, M16 czy wreszcie zwykłą pukawkę" - jeśli przy wymienianiu rodzajów broni palnej zaraz na początku pada "granaty", to może wydawać się, że gość pisze do innego pisma o konsolach:).

■ "Przyjdzie Ci w towarzystwie jednego tylko kompana infiltrować wrogi obóz (są bonusowe zadania - zatrucie przy okazji zbiorników wody pitnej oraz sabotowanie artylerii), kiedy indziej zapuścisz się w nawiedzone ruiny w poszukiwaniu pewnego artefaktu (trochę skakania i kombinowania się tu znajdzie), pokierujesz obroną wioski przed najazdem barbarzyńców, czy też będziesz miał za zadanie nie dopuścić do zamachu na Archimedesa wygłaszającego przemowę na ateńskim forum, co oznacza nie tylko eliminowanie zabójców próbujących go zasztyletować, ale też polowanie na łuczników czających się balkonach i dachach domów, co wiąże się z koniecznością biegania po mieście pełnym cywilów i kierowanie się ich wskazówkami dotyczącymi lokalizacji zagrożenia [illegible] nie do strzału snajpera" - bodaj najdłuższe zdanie w historii PSX Extreme - ponad 800 znaków! Dość powiedzieć, że recenzja na stronę ma ich ok. 4000, zatem autor mógłby napisać reckę danego tytułu w zaledwie pięciu zdaniach.

■ "Kilka dni wcześniej... Spowity mrokiem las, z którego wydobywają się ryki wygłodzonych wilków. Grupa Romów została porwana przez Germanów, m.in. ważny posłaniec, od którego wrogowie mogą uzyskać cenne informacje. Po przeszukaniu całego obozu wyruszyliśmy ścieżką w głąb lasu. Od razu natrafiliśmy na pierwszych barbarzyńców" - fragment kultowego już w kręgach redakcyjnych opisu Shadow of Rome autorstwa Playmana. Nasza gwiazdka przetłumaczyła słowo "Roman" ("Rzymianin") jako... Rom, czyli Cygan (więc Shadow of Rome to tak jakby "Cień Cygana":). Oto fragment rozmowy na GG, w której próbowałem wyjaśnić zaistniałą sytuację:

Koso: Tej, czy w Shadow of Rome są jacyś Cyganie?
Playman: Romowie. Cyganie się chyba wywodzą od Romów.
Koso: No, Cyganie to Romowie.
Playman: A o co jakby chodzi?
Koso: Ale chodzi o Romów, nie o Rzymian, tak?
Playman: Ja pier***lę. Juz sam nie wiem No o Romów. Którzy żyli w Rzymie.!
Koso: Najwyżej przedstawimy nową teorię dziejów z Cyganami rządzącymi starożytnym Rzymem:).
Playman: Ej, jeżeli Juliusz Cezar był Rzymianinem, to to chyba są Rzymianie, a nie Romowie. Zresztą i tak nikt tego opisu nie będzie czytał, więc
Koso: Uff. A **** wie, może był Cyganem. Tak chyba w dwóch miejscach napisałeś.
Playman: "Roman" to chyba po angielsku "Romowie"?
Koso: Nie, "Roman" to rzymski, Rzymianin.
Playman: No to na pewno nie Romowie... Czy Rzymianinie, Rzymian, Rzymianin itd.. To mała wtopa:).

I jeszcze epilog dwa dni później, przy nanoszeniu poprawek na opis:
Playman: Grupa Rzymian czy Rzymianinów? Jak będzie poprawnie?
Koso: Rzymian
Playman: "Za murami twierdzy odbyłem szereg walk, a na końcu uwolniłem więzionego Roma". Rzymiana czy Rzymianina?

Jak zatem widzisz, śmiechu z korektą jest sporo, zwłaszcza że często i mnie zdarza się przepuścić lub samemu zaserwować jakiegoś byka (na szczęście ich spisu nikt nie prowadzi, uff). Mam nadzieję, że uśmiałeś się zdrowo, a jednocześnie dowiedziałeś się choć trochę na temat powstawania PSX Extreme i teraz bardziej przychylnie spojrzysz na ewentualne przyszłe wpadki:). ☐ [koso]

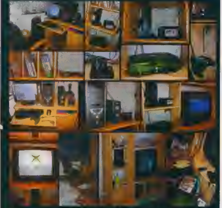
PE#46

Druga edycja Extreme Party w dyskotece Piramida! Ściera znów śmiga w stroju primadonny (z cyckami z rolek papieru toaletowego), a HIV z Wiejskiego Głupka zmienia się w Głupka Leśnego (strój gajowego, który notabene - wypożyczony od jednego z praktykantów - DO DZIŚ leży na półce Ściery w radiacji, bo Alien powiada, że jest za niego odpowiedzialny). Pokaz capoeiry oraz picie syfu na czas rozkręca wszystkich. Ściera się obraża, bo zostaje na scenie obrzucony śmieciami (rzuca nawet Myszaq, myśląc, że to jakiś konkurs), zresztą na własne hasło: "Jak się nie podoba, to rzucajcie". Szybko zostaje wyproszony z podestu przez ochronę z uwagi na burdel, jaki się rozpętuje w dyskotece. Wszyscy ciskają czym popadnie! Kilku buraków chwyta za butelki, co jest przegięciem. Wieczorkiem wyskakuje striptizerka, jednak jest cieniem pani sprze roku. Co więcej? Za sprawą egzaminu na praktykanta, który organizuje Naczelny, redakcja zyskuje kolejnych autorów: Zibiego i Rasputina. Chłopaki są jeszcze bardziej podejrzliwi niż duet Raq + Playman. Zibi do dziś utrzymuje kontakt z redakcją, pracując nad jakimiś grami oraz podrzucając nam gadżety Saiteka. Szatę graficzną opanowują chomiki. Są wszędzie. Ponoć pierwszy wkleja się Lokiemu na stronę przypadkowo, a dalej to już samo leci. Ot, głupawka. Niezłym jej przykładem jest też tekst "Schiza" autorstwa tajemniczego Wieprzka. O czym kolo pisze, po co i jak długo siedział zamknięty w piwnicy - nie jesteśmy w stanie rozgryźć. Nawet redakcyjny świr Myszaq bezradnie rozkłada ręce. Po dziś dzień tekst stanowi największą zagadkę PE. Za to w wywiadzie Brodka (nie, nie z Moniką Brodką) HIV przyznaje się, że karmił kury i uciekał przed świniami. To wiemy już czemu robi trzodę. Pierdzący Oszołom wesoło wlepia w listach pierwszego Debila Miesiąca, co w przyszłości zaowocuje niezdrowym podnieceniem wśród Czytelników. Będą się o to zabijać

■ Po lewej Ściera z HIVem a u góry pani striptizerka. Po lewej Crazy Compos.

HC ROOMy Zgredów

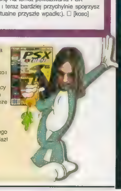
SENTINEL



■ Stanowisko pracy i pokój rozpusty w jednym. Taki, jakim jest na co dzień - bez znoszenia sprzętów od kumpli, bez wyciągania starych gratów z szafy/piwnicy/strychu:). Zabite dechami okno od wewnątrz przysłania gustowny koc (światło dzienne - brrr...), na podłodze zaś rozpościera się wielki materac, niezastąpiony podczas długich sesji. Na dole HC Room podczas ostatniej "końcówki" (real foto:).

PE#45

Ściera po raz pierwszy we wstępniaku rozmawia sam ze sobą. Światowa historia skrzętnie odnotowuje to wydarzenie. Z mniej istotnych newsów podajemy, że Sony opracowuje już specyfikację PS3, a Halo definitywnie trafia tylko i wyłącznie na Xboxa. Wszystkich w redakcji zabija za to demo Devil May Cry, które zapuszcza nic nie podejrzewający Aju. Nawet siedzący na kanapie przypadkowy pececiarz stwierdza: "Eee, fajnie się giba ta kamera". Wywalamy go za fraki, bo takie fachowe komentarze to może tutaj puszczać tylko HIV. Debiutuje dział poświęcony konsolowemu podziemiu (przeróbki, gadżety, emulatory). Z wywiadu ze Starem dowiadujemy się, że kiedyś nie miał 2 metrów wzrostu (jak był ośmioletnim szczylem), Ściera spisywał od niego na matmie, a do tego Star lubi ładne intelektualistki w okularach. Nic dziwnego, że nie znalazł jeszcze żony. Rusza też nasza oficjalna strona WWW.



HISTORIA PE W DWÓCH ODSŁONACH

PE#47

Targ E3 pokazuje moc ówczesnych konsol Nex-Gen. Jest też kilka "ciekawych" akcji. Kojima nadal prezentuje tylko ograne demko MGS2 ze Snake'iem na statku (teraz już wiemy, dlaczego). Pojawia się genialnie wyglądający Stuntman, ale tylko i wyłącznie w formie filmików (kolejna ściema). Piszemy przy nim: "Zapomnijcie o The Getaway!". Trzeba było dać: "Zapomnijcie o obu!". Z kolei na GameCube'a zostaje zapowiedziany Duke Nukem: Forever, publikujemy nawet pierwsze screeny. Tytuł, jak wszyscy wiemy, nigdy nie wychodzi (albo, wychodzi po dziś dzień). Kali za to podnieca się czwartym Tekkenem - takiego nagromadzenia różnych "jeeeeaaa", "wooooaaaa" czy "geeeezzz" nie ma żadna inna zapowiedź. Ta gra na szczęście się ukazuje. Shiva przedstawia Project Ego (późniejsze Fable) i jest już nieco bardziej ostrożny, zastanawiając się, czy to wszystko aby nie marketingowe mydlenie oczu. Przynajmniej w połowie będzie miał rację. Wywiad z Myszaqiem ujawnia sprawę rwania sztachet i biegania z foliowym workiem po podstawówce. Czyżby wprawka przed niewydanym jeszcze Manhuntem? HIV w redakcji rozsyła wszystkim SMS-a: "Przeczytaj ten tekst w razie pożaru... W razie pożaru, idioto!" i cieszy ryja, że teraz to wszyscy są Wiejskie Głupki. No tak. Na drodze kolejnej selekcji Ścierwa Cox dołącza do całej brygady, pozostając do dziś największym malkontentem - do tego stopnia, że Ściera nie daje mu już nic do pisania. Czyli normalny los praktykanta.

PE#48

W redakcji remont, Fenix śmiga z wałkiem, a Ściera razem z Ajem wyrzucają stary dywan z drugiego piętra biurowca. Niechcący trafiają w kilka aut stojących pod oknami, co uruchamia kanonadę alarmów. Przylatuje administrator biurowca - ponoć wszystkie samochody są pokryte kurzem z dywanu, kilka ma wgniecenia. Przy ogólnym zamieszaniu twierdzą, że nic nie wiedzą o latających dywanach. Reszta zg(Red.)ów miała w pracy pomóc, ale zapomnieli rękawic ochronnych, więc wyszli. I tyle ich widziano. Pojawia się za to Game Boy Advance, ale w robocie nijak nie jest w stanie pomóc. Przekonuje natomiast połowę zg(Red.)ów do przenośnych konsolek ("przenośna Amiga"). Z drugą połową zrobi to za parę lat PSP. Pyka nawet Misio! Zapowiadamy Evil Twin, jedną z nielicznych gier, gdzie można postrzelać z procy. Słynny The Bouncer dostaje u nas "5-". Rewolucja na rynku wideo, ze ho-ho! Ściera atakuje masą spostrzeżeń odnośnie rynku elektronicznej rozrywki, m.in. demaskuje dorobek Kojimy (facet oprócz kilku części MGS nie za bardzo ma się czym pochwalić), wymyśla grę dźwiękową (bez obrazu), no i w końcu dostrzega możliwość ściemy w odpicowanych screenach z The Getaway. HIV zaś tłumaczy, że gry nie są dla dzieci. Pewnie po to, żeby później mówić, że ma poważną i odpowiedzialną pracę. Koso montuje sobie metalowy ćwiek w oku. Kiedyś przecież trzeba zainwestować w siebie.

PE#50

Jubileusz! Połowa drogi do upragnionej setki! Razem ze specjalnym dodatkiem magazyn ma znowu 132 strony! Jesteśmy na rynku już 4 lata. W dołączonej do numeru książeczce możesz przeczytać charakterystykę ludzi tworzących te 50 numerów oraz historię rozruchu PSX Extreme. Redakcja oczywiście wszystko hucznie zapija, na imprezę wynajmując odcięte od świata domki (w jakimś lesie czy coś). HIV rzuca chlebem drąc ryja, że jest Jezusem elektronicznej rozrywki (odwala mu w końcu). Zibi wypija kilka browarów na szybko i drze się tak, że zwierzęta uciekają, Mutti spada ze schodów, Kujot, Dziadu i Loki urządzają sobie mecz piłki na trawie... w środku potwornej ulewy... a Koso mocno już "zrobiony" wspina się na ogrodzenie, wylewnie witając nadjeżdżającego Norbasa. Praktykanci dawno już polegli, zresztą Ściera też stwierdza, że idzie spać. Koso smaruje im pasztetem skarpetki. Oj, jaki ten chrzest. W tym czasie Fenix próbuje robić cokolwiek, żeby wynajęty ośrodek nie poszedł z dymem (walące się w tym okresie wieże WTC to nie nasza sprawka!). Sam numer jakoś jednak powstaje. Pojawia się relacja z targów ECTS, gdzie podniecamy się pierwszym Burnoutem (w środowisku średnio zauważony) i nowym Wipeout Fusion (Kali daje tylko jedno "geeeeazzz" w zapowiedzi - czyżby opadł z sił?). Końcówkowy klimat daje się we znaki nawet Fenixowi, który z jabolem w ręku siada pod redakcyjnym śmietnikiem. W recenzjach Devil May Cry zabija na miejscu, pokazując power PS2. Oceny za oprawę maksymalne, całość tylko "9". Przed nami kolejne pięćdziesiąt numerów. Jak wytrzeźwiejemy, ochoczo weźmiemy się za ich tworzenie. O tym jednak za miesiąc.

E...
JAKA IMPREZA?
JA NIC NIE WIEM...

PE#49

Pojawia się Ścierbi! Ścierbi to mały, zielony Alien przysłany "z góry", który tak naprawdę jest szefem Ściery (browar dla autora - Czytelnika). Nic dziwnego, że wtrynia mu się we wstępniak, a w redakcji sypia na jego biurku (nawet Koso tak nie umie). Gran Turismo 3 łyka dziesięć stron recenzji, na które wrzucono m.in. porównanie konsolowych aut z ich prawdziwymi odpowiednikami, przygotowany specjalnie przez zg(Red.)ów "widok z kokpitu" czy ręcznie rysowane grafiki (już zdecydowanie nie "Jasiu lat 7"). Kreatywnie. HIV w końcu słusznie daje "9+". Do lekarza przychodzi Shiva. Od razu widać, że chłop lubi unosić się na falach (fotka z kajakiem) i odbijać piłeczki (zdjęcie z rakietą). W PE też wciela to w życie - unosi się na słowach i odbija komentarze. Ściera pisze o nim: "Shiva to jedyny zg(Red.), który potrafi zorganizować sobie pracę, traktując ją wyjątkowo serio". Jak widać, Alien nadal tkwi w swoim przekonaniu. Już niedługo. Rasputin ogląda gołe baby w Necie i na podstawie tych doświadczeń przygotowuje przegląd polskich stron o tematyce konsol. To już wiemy, co w redakcji robią praktykanci. Bo HIV to tutaj śpi (z padem w ręku). Przyłapuje go na tym Loki podczas playtestu drugiego Parappy! Skubaniec nawet naciska pada przez sen - żeby Ściera myślał, że pracuje.

10 pamiętnych listów w PSX Extreme

[...] Moja mama prowadzi kiosk... Czy mogę w szybie wywiesić ogłoszenie, że sprzedam gry pirackie na PSX? Czy może się do tego ktoś dopierdzielić? Gier NIE nagrywam, tylko chcę się pozbyć starych [...] Szymek, Brenna

[illegible] ? 2 [illegible] tygodniowe wakacje, w związku z czym mam pytanie. Czy konsola może się [illegible]

[...] Jestem 16-letnim zbuntowanym leniem. Poza konsolami i muzyką nie widzę świata. Nienawidzę szkoły i boję się jej jak wampir czosnku. Moja przyszłość nie będzie chyba zbyt ciekawa, bo moje oceny są żenujące. Może w przyszłości złapię jakąś pracę (choćby za 500zł miesięcznie), aby zarobić na PS3 lub Xboxa 2. [...] Piszę do Ciebie ten list, bo nudzi mi się w szpitalu. Wylądowałem tu przez własną nieuwagę - sam "amputowałem" sobie mały palec prawej dłoni (na szczęście nie jest on potrzebny do grania). Mimo to nie jestem załamany, ale będzie mi go brak. [...] Rumcajs, Jastrzębie Zdrój

[...] Chciałbym się z Wami podzielić najgłupszą sytuacją, która mi się wydarzyła. [...] Zepsuła mi się Memorka - nie mogłem Save'ować ani też [illegible] lodówki (sposób Lokiego) i powinna działać. Ale gdy się zepsuła karta, akurat nie było u mnie prądu, a chciałem to wypróbować. Włożyłem Memorkę do [illegible] prąd. Gdy byłem w domu, przejeżdżała piaskarka. Wyleciałem z domu, jak [illegible] znalazłem. Tak oto kończy się historia "głupka-gupkowatego". [...] [illegible]

[...] Czesc hiv! ostatnio kumpel powiedzial mi ze najnowszy MGS bedzie pracowal na jakims za*****ym silniku a system graficzny bedzie sie nazywal ASCII (mowil, ze Xbox 360 sie chowa) - czy to prawda? Jak to wyglada na TV? Mozecie dac jakies fotki (tylko bez pamenek)? [...] ps. nie podawajcie mojego e-maila w gazecie, bo jeszcze ktos do mnie napisze a ja nie mam PieCa i nie bede mogl mu odpisac i podzielic sie nowinkami konsolowymi. I nie odpisujcie mi na maila, bo to nie moja skrzynka (ktos zostawil to piszę) [...] ???, ???

[...] Piszę ten list w bardzo ważnej sprawie, a mianowicie stwierdziłem, że jestem w 100% uzależniony od gier wideo. Posiadam PS2 i jak się zagrywam, [illegible] mogę odejść i... ups... puściłem szyszkę w majty! Dosłownie - rozgrywałem bardzo ważny mecz (ML - Liverpool) i nawet nie mogłem wcisnąć pauzy. Do [illegible] innych maniaków gier przed takimi historiami. Zdrowie jest ważniejsze! [...] [illegible]

[...] Podanie: Czuje patrzebe byc recenzentem i dodatkowej kasy na Xbox'a. Chciałbym pana prosić o prace w Psx Extreme Mieszkam w (ocenzurowano)/ k.Warszawy i mam 14 lat nazywam sie Tomek s. i jestem zapalencem grania na konsolach.Przepraszam zapomniałem sie przedstawic,naywam sie Tomek S. i proszę o prace Prosilbym zeby pan w jak najszybszym czasie odpisal [...] ???, ???

[illegible] konsola. Kurde, co radzisz? [...] ???, email

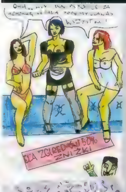
[...] (...) Konsolę przywiózł mi kumpel z Niemiec - za pieniądze z książeczki mieszkaniowej, którą zlikwidowałem żeby grać [...] Rudy, Lidzbark Warm.

[illegible] zanim się zaczęły. Dlaczego? Właśnie o tym chciałem Ci napisać. [...] Na Gwiazdkę poprosiłem rodzików o zestaw EYE TOY. Mówiłem, że jak dobrze [illegible] 59 zł + przesyłka [illegible] No i zamówiłem. Po 2 dniach przesyłka doszła. [...] Gdy wchodziłem do domu, matka akurat otwierała paczkę i na mój widok szybko schowała ją [illegible] jakby?" i poszedłem do swojego pokoju. Matka szybko wrzuciła wszystko na dno kartonu, zasypała papierami i zostawiła w tej samej skrytce z kartonami z papierem ksero. Chwilę później wrócił nic nie wiedzący ojciec i [illegible] rozpał w piecu. A że mamy sklep papierniczy, to zawsze jakieś kartony zostają. A mój ojciec... Tak, tak... Nie wiedząc wziął ten karton zobaczył, że wystają z niego jakieś papiery, dorzucił jeszcze kilka przygniótł i dał ciotce, by nie marzła w zimne wieczory. Oczywiście ten był najmniejszy i poszedł z [illegible] słyszę jak kamerka strzela w ogniu .[...] Biggy, Łomża

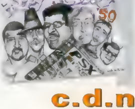
Redakcja (tzn. Sojer) nie znalazła listu, w którym autor opowiadał o tym, jak upiekł sobie PSone w piekarniku. Za to mamy jedną pieczoną kamerę. Dobre i to. Nagród oczywiście nie przyznajemy

HC ROOMy Zgredów

HC room? Raczej pokój wspomnień (mocno niekompletny - zdjęcia nie objęły części gier i kontrolerów). Gdy mam dużo czasu, zaszywam się tam i strumień bitów przenosi mnie w czasie i przestrzeni skuteczniej, niż niegdyś Tetris w klopiku. Na co dzień natomiast "zadowalam się" nieodłącznym GBA, rzadziej PSP (emulacja i Lumines).



Paweł Sporna, Bytom



Jarosław Wasilewski, Ełk

c.d.n.

Piła

Fight Club

czyli walka z czasem, tekstami i wypadkami losowymi

Przez te 8 lat wiele się zmieniło w organizacji pracy w naszej redakcji, a największy wpływ miał na to Internet. To dzięki globalnej Sieci możemy każdego dnia konsultować się ze sobą oddaleni o setki kilometrów. To, co kiedyś wymagało wiele poświęcenia i wysiłku, w dobie Internetu jest do zrealizowania w mgnieniu oka: drobne korekty i uzupełnienia tekstów, organizacja składu magazynu, debaty nad ocenami - to wszystko można dziś załatwić stukając w klawiaturę i przesyłając sobie megabajty danych. To dzięki Sieci w magazynie mogą pracować ludzie z całej Polski, tworząc produkt na obecnym poziomie. Niestety, taka forma pracy ma też swoje słabsze strony, o czym na pewno przekonacie się z lektury tego tekstu. Oczywiście niebagatelny wpływ na ów stan rzeczy ma porąbana ekipa autorów PE.

Mam taki komfort, że wraz z żoną "gramy w tej samej drużynie" - ona zajmuje się oprawą graficzną PE, natomiast ja, jak to określił kiedyś jeden z Czytelników - "nicnierobieniem". Dzień w naszym domu zaczyna się od alarmu - wesołej melodyjki wydobywającej się z telefonu komórkowego, sygnalizującej, że minęła godzina 10.00. Magda leci do kuchni, ja siadam do laptopa. Ponieważ w redakcji praca trwa już od kilku godzin, Outlook Express o tej godzinie wypluwa już sporą ilość wiadomości: Bufi informuje o podesłaniu na serwer kilku stron do akceptacji; Kujot pościągał screeny do recenzowanych gier, więc przydałoby się je przejrzeć; Aju zdobył nowy cennik z jakiejś hurtowni gier w Anglii, gdzie ponoć ceny gier nas nie przestraszą; Mashter zgłasza, że jedzie w świat na ważny turniej Tekkena, z którego chciałby zdać relację; HIV wrzuca listę życzeń na następny miesiąc oraz prośbę, żeby trzygodzinne spóźnienie recenzji, która miała być do północy, puścić płazem - inaczej będziemy ostatnimi szujami. Całość przeplatają maile od Czytelników, jeden całkiem do rzeczy i pięć z cyklu "Śniło mi się, że...".

Na początek malutkie puzzle: dowiaduję się od Fenixa, że dochodzą dwie całostronicowe reklamy, przy czym poprzedniego dnia już nie było ani jednej wolnej strony w rozpisce numeru. Po 10 minutach przesuwania, upychania i wyrzucania, wszystko się mieści - no trudno, pewnie gdy M@jk już zobaczy nowy numer, wyśle mi maila z pogróżkami, piekląc się, że kącik DC Lives Forever znowu wyleciał (no właśnie, M@jk, mam newsa - znowu wyleciał, uwierzysz?:). No ale ktoś musi być tym "złym" - przyzwyczaiłem się do tej roli. Kolejny mail to wiadomość od Kaliego, który tłumaczy się z ubiegłomiesięcznego spóźnienia. A trzeba wiedzieć, że sprawa ciągnie się już szósty dzień z rzędu i to już 10 mail na ten temat. W tym czytamy, że: nie mógł przecież napisać na czas recenzji, bo konsolę miał u Norbiego, który czyścił mu laser, a odebrał ją dopiero po 17:00, bo pisał tekst do „Kącika...", a „Kącik..." musiał mieć najświeższe wiadomości, bo w tym dniu przypadało jego oddanie, a w ogóle to (...). Dyskusja rozciągająca się na 10 długości ekranu krąży pomiędzy Kujotem (zarządzającym terminami), Fenixem (który wypłaca kasę, gdy już wszystko się wyjaśni) a mną (niestety, większość takich problemów dociera również i do mnie). Co gorsza, trzeba to wszystko czytać. Zanim rozwiążemy ten bardzo wyjątkowy, wg Kaliego, problem spóźnienia, minie jeszcze kilka dni, a Kali napisze kilkanaście stron tekstu, spóźniając się przy okazji z kolejnymi recenzjami. Ale to jest temat na kolejną dyskusję - za miesiąc. Żona coraz głośniej woła mnie na śniadanie.

■ Konsultacje graficzne - kto kogo konsultuje, tego nie wiadomo. Ścierze się coś pewnie ubzdurało.

Jeszcze rzut oka na rozpiskę numeru. Uświadamiam sobie, że wczoraj minęły terminy na wszystkie trzy teksty, jakie przydzieliłem Sentinelowi, i nie dosyć, że tekstów nie ma, to jeszcze panuje cisza w eterze. Dzwonię. Jak zwykle odbiera mama, która ze stoickim spokojem powiadamia mnie, że Senti będzie w domu za 2 dni! Odkładam słuchawkę i próbuję jakoś zapobiec katastrofie (szukam nowego autora, wywalam teksty z rozpiski). Po niespełna minucie zdarza się extrimowy zbieg okoliczność. Dostaję bowiem maila od samego Sentiego - dowiaduję się, że... była awaria i nie ma prądu, a maile też nie działają, więc nie może mi wysłać tekstów aż do jutra. Hm. Wyczuwam jakiś "drobny" kit. W tym dniu jeszcze nie podejrzewam, że to nie koniec problemów z Sentim. Będę musiał jeszcze dwa razy dzwonić, bo autor tyle samo razy się zagubi, mając jak zwykle bardzo solidne i oryginalne alibi. Kiedyś pomyślałbym, że takie rzeczy się nie dzieją. To było kiedyś.
Zdenerwowana żona stawia śniadanie obok laptopa i sama włącza komputer. Szum pecetowych wentylatorów będzie jej towarzyszyć do późnych godzin nocnych. Dzień nabiera rozpędu. Pożeram śniadanie, myję się i ubieram, wrzucam laptopa do teczki i po chwili już jestem w samochodzie.

> Przez te 8 lat wiele się zmieniło w organizacji pracy w naszej redakcji, a największy wpływ miał na to Internet. To dzięki globalnej Sieci możemy każdego dnia konsultować się ze sobą oddaleni o setki kilometrów.

■ Pokój składu. Bufi nie chce się już fotografować bez lasek u boku (tak się kończą wypady do Lipska). U góry Kujot wyraża swoje zdziwienie aparatem fotograficznym.

W redakcji jak zwykle gorąco. Loki na dzień dobry chwali się, na co jest chory. Irytuje plątanina kabli, w której muszę znaleźć zasilanie i końcówkę RJ45, żeby być online. Stertę kopert do przejrzenia, którą zostawił mi Kujot, przesuwam na jego część biurka, zostawiam sobie tylko te najświeższe. Włączam laptopa i po kolei najpierw rzut okiem na nasze forum (www.psxextreme.info), gdzie Czytelnicy piszą całe elaboraty o tym, co im się podoba/nie podoba w nowym numerze (ironia); potem następuje szybki przegląd najpopularniejszych serwisów i rzut okiem na kilka grup dyskusyjnych, gdzie KILu i Sentinel płodzą po kilkadziesiąt tysięcy znaków dziennie, nie mając przecież czasu na napisanie tekstu do PE. Po minutce odpalam Gadu-Gadu i słyszę odgłos wylewających się okienek dialogowych. Panuje istna "dyskoteka" na dolnej listwie, którą pod koniec dnia podniosę na sześć wysokości, żeby zmieścić kilkanaście różnych programów i trzy razy tyle okienek z rozmowami. Oprócz tych ważnych (biuro, sklep, dystrybutorzy, korekta-Koso...), pojawiają się oczywiście Czytelnicy z tekstami: "Ej, szmato, to ty?", "Ściera, powiedz co będzie w następnym numerze". "Jaką grę polecasz mi kupić?", "Ściera, czemu HIV nie odpowiada na maile?". Najwięcej okienek oczywiście od zg(Red.)zioli i współpracowników. I tutaj nie ma reguły, zdarza się, że nie wszystkie wiadomości są warte uwagi. O, jak na przykład takie "rewelacje" od Playmana:

Playman: "Daj gołą laskę na okładce, a PE kupią miliony" - taki opis ma jeden z Czytelników, jako odpowiedź na Twój poprzedni status "slogan na okładkę PE100" – LOL.
Ściera: To Hokusaia status, a nie "Czytelnika"
Playman: A kto to?
Ściera: nie noooo, idiota
Playman: Hokusai to idiota?
Ściera: Nasz rysownik! Hooligan. Skąd Ty się urwałeś?
Playman: Aha:). Aaaa, Hool, to od razu trzeba było tak pisać.

Większość rozmów jest na szczęście bardziej konkretna: ustalamy długości recenzji, tematykę ewentualnych ramek, długości „3 groszy", podpisy do screenów, wielkości recenzji, przeredagowujemy teksty, wymieniamy się linkami i robimy wiele, wiele innych rzeczy. Niektóre rozmowy są stresujące, szczególnie na końcówce numeru. Weźmy dla przykładu Kaliego i jego "spartański problem" (cała rozmowa odbyła się w przeciągu 4 godzin):
Kali: Ścieeera. Halo, halo? Skończyłem recenzję Spartana i poskracałem, ale mam 11.000 znaków. Może być, czy coś jeszcze ciąć?
Ściera: Za dużo, 11 może być max - pisałem Ci.
Kali: OK, sekunda, skracam
Kali: Mam poniżej 11 000 znaków - jest gwarancja, że nie będzie cięć?
Ściera: Tak.
Kali: Poszło. Za momencik podeślę Ci jeszcze te podpisy do screenów. Dałem grze ocenę ogólnie. 9 z malutkim plusikiem.
Ściera: Halo, halooo. To już 99 numer PE i jakbyś nie zauważył, nie stosujemy małych plusików. Albo plus, albo go nie ma.
Kali: OK, to nie będzie plusika:).
Kali: Poszły i podpisy do screenów.
Ściera: Ty, czytam tę reckę właśnie, ale ja tu widzę spory problem.
Kali: ?
Ściera: Napisałeś cały wielgachny akapit dokładnie o tym samym, co napisał Koso w playteście dwa miesiące temu. Chodzi o opis pierwszej misji!
Kali: Moment - uciekam na 20 minut.
Ściera: Co? No bez jaj!
Kali: Moment.
/po jakimś czasie/
Kali: Ty - gdzie jest ten playtest, o którym pisałeś? Nie mogę go znaleźć.
Ściera: W PE97. Z Ride or Die na okładce. Chodzi o fragment od: "W odróżnieniu jednak do wspomnianych DW i KUF...". To samo pisać drugi raz to bez sensu, no nie?
Kali: No właśnie to zmieniam w takim razie
Ściera: Ale mam nadzieję, że chociaż czytałeś wywiad Kosa?
Kali: Jaki wywiad? Ja PE97 widziałem dopiero po powrocie do Polski.
Ściera: Nie, nie w PE - chodzi o wywiad, który posłałem Ci na maila.
Kali: Kiedy?

Piła

HISTORIA PE W DWÓCH ODSŁONACH

Ściera: Wywiad z twórcami gry! Wysłałem przedwczoraj chyba.
Kali: Nic takiego nie dostałem,
Ściera: Jaaaaaaa pier...!
Ściera: Posłałem raz jeszcze.
Kali: Co jaaaa pierr - nic takiego nie dostałem.
Ściera: Forward maila posłałem. Czytaj.
Kali: Czekaj, właśnie zmieniam recenzję. Sprawdź maila za minutę - podeślę zmienioną wersję.
Ściera: A wywiad czytałeś czy nie? Żebyś się też z czymś nie powtórzył, więc przeczytaj go.
Kali: Momencik – ściągam pocztę, a ktoś mi przysłał maile po 12 MB i ciągle ściąga.
/po jakimś czasie/
Kali: Oke - myślę, że to będzie już wszystko. Ślę recenzję.
Ściera: Uff.
/chwilę później/
Ściera: Koso coś od Ciebie chce. Ponoć wszystkie poprawki robiłeś na NIESKOREKTOWANEJ wersji tekstu! A Koso to już korektował w międzyczasie i odesłał Ci!
Kali: Wiem - właśnie mu odpisałem. Podesłał mi skorektowaną wersję, ale ja już wysłałem zmienioną. Ja ucieknę na jakieś 20 minut.
Ściera: Jak to uciekasz? Ubiju! Drukarnia czeka! Musisz jeszcze raz poprawić skorektowaną wersję! Przecież Koso nie będzie tego czytać po raz kolejny!
Kali: Nie będzie mnie tylko z 20-30 minut, GG zostawiam włączone w takim trybie.
/po jakimś czasie/
Ściera: Czytam tę niby poprawioną wersję i CZEMU nie zmieniłeś tego akapitu, o którym już pisał Koso?
Ściera: Kali, słyszysz mnie? Ja tej recki nie przyjmuję! Po co się produkowałem, skoro i tak nic nie poprawiłeś?
/po jakimś czasie/
Kali: Jestem, czekaj. Ledwo żyję.
Ściera: A coś Ty tam robił? Węgiel zrzucałeś?
Kali: Czekaj - cosik mi się pliki musiały pomieszać.
Ściera: Ja mam dziś rocznicę ślubu - albo dasz mi ten tekst, albo kurde, zaraz napisze tę reckę sam.
Kali: Kuźde... Zmieniłem nazwę pliku pod Total Commanderem, a nie zapisałem zmian - i dlatego poszła tamta wersja.
Kali: Fuck. Zaraz to poprawię. Coś źle zapisałem czy coś i musze to jeszcze raz majtnąć.
Ściera: Czekam, ale już cierpliwość mi się kończy. Majtaj, byle szybko i na tej wersji tekstu co trzeba. Mamy już opóźnienie w drukarni i będzie afera.

Kali to wcale nie wyjątek - podobne problemy piętrzą się czasami niewiarygodnie i jak na złość szczególnie na końcówkach numeru. Już nie raz sytuacja przybierała tak beznadziejny obrót, że wysunęliśmy tezę o "sterowaniu nami w perfidnie złośliwy sposób". Bo przecież można zrozumieć, że raz na jakiś czas coś się nam koniec rypnie, ale żeby tak co miesiąc...?

Hooligan podesłał nowe konsolometry, przepychając mi na maila 20 mega (i blokując na 10 minut cały program pocztowy), bo od 2 lat nie może dojść do tego, jak się połączyć z redakcyjnym FTP, na który mógłby zrzucać grafiki. Wybaczamy mu, bo nie każdy jest "hakerem". Po zobaczeniu prac, standardowo mam "koparę". Oprócz uzgodnionych pomysłów Artur wplótł sporo własnej inwencji. Tym sposobem ulubieniec pięciolatków, niejaki Puchatek, ma ubraną koszulkę, i to bardzo oryginalną - z napisem "Kur*a" Ale to nic. Zauważam kolejny mały bajerek poniżej brzusiaka misiaka, a to już nie przejdzie. Tak samo jak latające "syfki", które będą musiały zostać całkowicie usunięte przez duet "Lok&Buf". Nie wiem, czy Hool zauważa, że co miesiąc jego prace tracą większość "ukrytych" smaczków, ale chłop jest nie do zreformowania i wciąż próbuje coś przemycić.

W międzyczasie otwieram dzisiejsze listy. Z dziesięciu zainteresował mnie jeden, ale to ogłoszenie do pchlego targu. Szybko"archiwizuję" listy, wrzucając je na kupkę na biurku Kujota. Wkrótce wszystkie wylądują u HIVa i Myszaqa. Gdy już wydawałoby się, że jest czas na zjedzenie spokojnie jednej z kanapek, do moich uszu dobiega odgłos facia z firmy kurierskiej. Cała ekipa, która dotychczas miała bardzo pilne zajęcia (tak myślałem), wnet usadawia się na kanapie przed TV. Kujot nerwowo rozszarpuje paczkę i wyciąga

■ Ostatni dzień składu numeru (PE100). Kujot z Lokim nanoszą poprawki, Bufi robi pliki pdf dla drukarni, Ściera rzuca okiem na wydruki i poprawia coś na stronach, robiąc nowe błędy, które już zobaczą Czytelnicy

gry, które podesłał nam dystrybutor. Zaczyna się koncert luźno rzucanych uwag: a to że intro nieładne, że grafika nie ma antialiasingu, że kamera nie nadąża, że piksel w lewym rogu powinien być bardziej beżowy. Potem oczywiście każdy musi chwilę zagrać i stwierdzić że: albo "do d***", albo "ale zajebiste, też chcę to mieć". Najlepszy jest Star, który w 9 przypadkach na 10, grę podsumowuje tak samo: "Ale popierdółka zręcznościowa". W międzyczasie cała robota stoi, nawet telefony do sklepu zdają się dzwonić jakoś tak cicho i nikt ich nawet nie odbiera.

Podbiegam na chwilę do laptopa. Miga mi 10 nowych okienek GG od naszych kochanych Czytelników - zmieniam status na "Tylko ważne sprawy". Na mailu mam bowiem recenzję Myszaqa podesłaną w terminie! Super, zaraz ją przeczytam, poprawię co nieco (czyli zrobię mu kilka literówek) i poślę do korektora (Koso). Jutro skład wrzuci tekst na stronę i sporządzi wydruk dla Kujota – wraz z Lokim poprawią ostatnie byki i poślą ją do drukarni (tak wygląda cała procedura). Od razu otwieram załącznik z recenzją i czytam. . czytam... Chwilunia! To przecież nie jest recenzja! Pierwszy akapit może tak, ale reszta tekstu to jakieś luźne notatki, a potem leci 10 tys. znaków jakiegoś testu kodu ASCII (wygląda jak zaszyfrowany przekaz z Marsa). Jakbym już słyszał Myszaqa: "Coś się zepsuło na łączach". Sugerowanie, że pewnie po drodze było przepięcie i mały piorunek strzelił w mail lecący akurat po słabo zaizolowanym kabelku Mail pewnie był na wysokości Sękocina i... trach! - połowę tekstu po prostu poraziło prądem. Tak czy siak recka Myszaqa podesłana została w terminie - tak myśli Myszaq, który jutro w końcu odbierze telefon (bo maili celowo nie będzie odbierać) i powie: "Tak? Zepsuta? Podeślę zaraz jeszcze raz". Przy czym "zaraz" potrwa jeszcze kilka godzin (potrzebne na dokończenie tekstu). Dobry kit nie jest zły, gdyby tylko nie powtarzać go po osiem razy na kwartał. Tak Myszu, ten "wałek" masz już spalony. Ale Ty o tym już wiesz.

Fenix zaprasza mnie i Aja do biura (drugi koniec korytarza) - ponoć jest kolejny strategiczny element do obgadania. Czekam na Aja, który tłumaczy komuś w słuchawce, że PSone już nie jest produkowany i nie sprzedajemy go w naszym sklepie. W korytarzu mijamy Shivę, który miał być o 9.00 i w godzinę uporać się ze ściąganiem screenów, ale zdarzył się mu nieprzewidziany wypadek. Nie pytamy nawet o szczegóły. W biurze u Fenixa okazuje się, że problem nie jest jeden, a pięć. Dyskutujemy, ile stron przeznaczyć na historię PE - to raz, drukarnia nie przesunie nam terminu (jak zwykle), więc trzeba przyspieszyć pracę nad składem - dwa, doszła kolejna reklama na pół strony - trzy, trzeba kupić kolejną PS2 i nowe meble do redakcji, bo nasze już się rozpadają - cztery i pięć.

Koniec debaty i wracamy do redakcji. Idąc korytarzem słyszymy przez zamknięte drzwi Shivę. Można się już domyśleć, że wziął ze sobą nowego PES-a, którego testuje z Lokim. Brakuje tylko GOPY, który darłby się jeszcze głośniej i bardziej dosadnie. Mijam chłopaków, którzy siedzą na kanapie i zapatrzeni są w zielony ekran - nie pytam nawet Shivy, czy już zrobił to, po co tu przyjechał. Siadam do laptopa, na ekranie którego wyświetlona jest galeria rozbieranych Japonek, które "ktoś" mi podrzucił do zobaczenia. Mam nadzieję, że żadna z tych pań nie znajdzie się w PE, bo nas pozamykają.

Dochodzi 18.00. Z pięciu tekstów, które miały dziś spłynąć, mamy dwa, w tym jeden bez ilustracji - o te będziemy musieli się jutro upominać, bo autor na razie wyszedł do pubu. Pozostałe teksty zostały przełożone z powodu nagłych wypadków (przelot komety nad dachem domu, zatrute jagody, niedziałający enter itp.). Wrzucam kompa do teczki, wybieram kilka gier z kupki nowości i jadę do domu na "obiad". Gdy już jestem na miejscu, Magda pokazuje mi kolejne złożone strony, nad którymi chwilę dyskutujemy: to w lewo, tamto w prawo, a tu inny screen, a tam podpis - jak mi się coś nie podoba ewidentnie, to jak to żona - obraża się. Sam muszę podgrzewać sobie obiad. Potem jeszcze kilka godzin siedzimy sobie przed komputerami. Do redakcji wysyłamy wytyczne co do wyglądu kilku zaprojektowanych w tym czasie stron; po raz 10-ty próbuję przeczytać relację Mashtera i po kilku pierwszych zdaniach już mam dosyć; Loser jak co dzień pyta, czy jest coś do napisania; Butcher podsyła teksty (jak zwykle wszystko w terminie); KILu zawiadamia, że pigułka do Pocketa będzie o 350% dłuższa niż planowana; Myszaq stara się przesunąć jakiś termin, a Sentinel kontynuuje dyskusję nt HC ROOMów zg(Red.)ów, twierdząc że on swojego nie pokaże, bo mu wszystko ukradną. Przy okazji zg(Red.)zi nie mogą zdecydować się na żadną z betawersji okładek, jakie posłaliśmy im do zaopiniowania, więc jutro powstanie kolejne 5 wersji (wiecie, ile było wersji okładki PE#100? Czternaście!).

Około północy wskakuję do wyrka i włączam konsolę - wreszcie spokój. Żona jak zwykle chce, żebym grał w jakieś wyścigi lub skradankę. Nie mam takowych w teczce, zresztą minęły już dawno czasy, kiedy się grało w to, co się chce (teraz gram tylko w "bieżące" tytuły). Gdyby nie to, że kiedyś rozwaliłem pada i potargałem tapetę po przegranym meczu w PES, pewnie dziś zagralibyśmy w jej nową odsłonę, ale jednogłośnie stwierdzamy, że to za duże ryzyko dla wyremontowanej sypialni. Kończy się na tym, że każdy gra w to, co chce, czyli ja włączam pierwszą z brzegu nowość wziętą z redakcji (dziś Far Cry), a żona męczy Lumines na PSP. Otwieram browarek i opieram butlę o poduszkę, na którą potem połowa zawartości się wyleje - będzie z tego afera, która skończy się tym, że mam już wyłączyć konsolę. "Już, już" trwa jakąś godzinę ("nie widzisz, nie mogę nagrać stanu":). Jeszcze nie wiem, że pół nocy będzie mi się śniło, że strzelam do terrorystów, a ten cholerny karabin ciągle nie będzie mieć nabojów, a ja będę naciskać ten guzik, i naciskać, i naciskać..

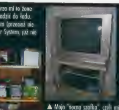
"Nanana tralalala" - dzień w naszym domu zaczyna się od alarmu, wesoła melodyjka sygnalizuje, że minęła godzina 10.00. Magdzie śniła się przez całą noc układanka z Lumines, zresztą nie pierwszy raz. Wstajemy... □ [Ściera]

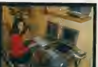
PS. W obliczu powyższego tekstu zapewne zastanawiający wydaje się fakt wydania 100 numerów magazynu. To tylko potwierdza kilka znanych powiedzeń o "szczęściu głupich" i rzeczach niemożliwych. Dowód trzymasz w rękach.

PS2. Zostały dwa dni do deadline'u. Na dzień dzisiejszy zaginął Shiva, który ma do oddania felieton do „Co Nowego?" i recenzję Ratcheta. Czy te teksty pojawią się w numerze? Wierzymy, że tak. Ty to możesz sprawdzić już teraz.

HC ROOMy Zgredów

■ "Połowa pokoi w domu jest zajęta przez te gry" - zawsze powtarza mi to żona podczas sobotnich porządków i każe mi cały rozgardiasz doprowadzić do ładu. Pomieść tu człowieku wszystkie gry do 25 platform jakie posiadam (przecież nie wywalę 1000 dyskietek do Amigi, nie wywalę też NESa czy Master System, już nie mówiąc o moim 65XE od którego wszystko się zaczęło).





▲ Ta fajna laska to moja żonka przy stanowisku pracy w domciu - w jej głowie powstają pomysły na nowe strony.

▲ Moja "nocna szafka", czyli miejsce gdzie mam wszystkie current-geny i najczęściej pogrywam leżąc w łóżku.

◀ Mój RETRO HC ROOM na strychu. Tu trafiają wszystkie "trupy". Część się kurzy od wieków, kilka platform włączam do dziś (Amiga, Dreamcast, SNES). Najgorszy wróg to kurz oraz kable - te potrafią zniechęcić do podłączenia jakiejś dawno nieużywanej konsolki.

Hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

Cuda w polityce się nie zdarzają, co widać w naszym polskim politycznym piekiełku. Może nasi politycy powinni więc pójść za przykładem polityków afrykańskich i wykupić sobie usługi szamana, wykorzystującego czarną magię do zauroczenia wyborców? Choć gdyby przyjrzeć się dokładniej wynikom wyborów, można by przysiąc, że jakiś magik jednak w nich palce maczał... Wróćmy jednak do bardziej przyziemnych "cudów"

Polowanie na piratów!

Do tej pory pisaliśmy o zatrzymywaniu twórców pirackiego oprogramowania lub sprzętu za granicą, w końcu przyszła kolej i na Polskę! Policjanci z Sekcji do Walki z Przestępczością Gospodarczą z Komendy Rejonowej Policji w Warszawie, w szeroko zakrojonej akcji rozbili grupę zajmującą się przerabianiem konsol PlayStation. W kilku odwiedzonych podczas akcji lokalach, oprócz znakomicie wyposażonych warsztatów elektronicznych, policjanci zabezpieczyli w sumie 80 konsol, ponad 220 chipów, kilka dysków twardych z nielegalnym oprogramowaniem, trzy komputery, 150 nielegalnych gier i programów na CD i DVD oraz segregator ze schematami. Zatrzymano również kilka osób, a ponieważ, jak to mówią, sprawa jest "rozwojowa", można się spodziewać dalszych skutecznych akcji policyjnych. Posiadanie przerobionej konsoli w naszym kraju ciągle jeszcze nie jest karalne, ale zarobkowe ich przerabianie - jak najbardziej. Grozi za to wysoka grzywna oraz kara nawet do 5 lat pozbawienia wolności.

Błędy w najnowszej PStwo?

Najnowsza wersja konsoli, SCPH-75000 SSS, w sumie jeszcze nie wyszła, ale już zaczęły się z nią problemy. Podczas ostatnich testów okazało się, że model ten ma poważne problemy z odtwarzaniem niektórych gier z PSX i PS2 - wieszają się one na filmikach, rwie animacja, nie odgrywa muzyka itp. O ile lista gier z PS2 jest krótka (między innymi Gauntlet: Dark Legacy, Tekken 5, Hitman: Contracts), o tyle tytułów z PSX-a jest około 40. W większości są to mniej znane gry, ale trafił się też Resident Evil 2, który ma problemy z dźwiękiem podczas odgrywania filmików. Firma Sony tradycyjnie nie wyjaśniła, dlaczego wystąpił błąd, za to poradziła, by osoby, które koniecznie chcą grać w gry z listy... zakupiły sobie wcześniejsze modele konsoli. Nie ma to jak kompleksowa obsługa klienta... Znając Sony można przewidywać, że znowu będzie udawać, że wszystko jest w porządku i po cichu wprowadzi odpowiednią poprawkę.

Pierwszy trojan w historii konsol?

Niejaki DarkFader wypuścił fałszywy ROM z NDS-a. Plik udający loader ROM albo przeglądarkę do obrazków hentai, jest w rzeczywistości programem, który kasuje niezabezpieczoną przed zapisem część firmware konsoli, zupełnie ją unieruchamiając. Niszczy również dane na karcie CompactFlash i firmware karty Supercard oraz kasuje Movieplayera. Jeśli wcześniej na konsoli instalowany był FlashMe, wciąż jeszcze istnieje cień szansy na jej uratowanie, w innym przypadku nadaje się praktycznie do kosza. Pikanterii sprawie dodaje fakt, że DarkFader brał udział w tworzeniu FlashMe, który teraz jest "ostatnią deską ratunku". Nie dziwi fakt, że światek konsolowy ostro potępił autora trojana, szeroko dyskutowano na temat ewentualnych skutków takiego czynu dla sceny homebrew - utrata reputacji, zaufania i poparcia potencjalnych developerów to tylko kilka najczęściej pojawiających się argumentów. Szczególnie podkreślano fakt, że teraz, gdy stworzono już pierwszego trojana na konsole i wiadomo, że jest to możliwe, na pewno znajdą się naśladowcy i Sieć może zaroić się od niszczących konsole programów. Darkfader, który najwyraźniej sam nie spodziewał się aż takiej skali oddziaływania, na swojej stronie (http://darkfader.net) umieścił oficjalne przeprosiny, wyjaśnienie całej sprawy ze swojego punktu widzenia oraz sposoby zapobieżenia ewentualnemu nieszczęściu. Właściciele nieodwracalnie zniszczonych konsol wciąż mają jednak prawo dochodzić od niego odszkodowania za stracony sprzęt. Fałszywy plik miał już kilka nazw (między innymi "taihen.nds" i "r0mloader.nds") i na razie nie da się na 100% rozpoznać, czy to, co ściągnęliście z Sieci, nie jest przypadkiem owym trojanem. Dopóki nie zostaną znalezione stuprocentowo skuteczne sposoby na zabezpieczenie konsol lub rozpoznanie szkodliwych plików, lepiej uważajcie, co uruchamiacie na swoim NDS-ie!

Wysyp gier na NDS i PSP

Jesień to najwyraźniej dobry czas na pisanie gier (wiadomo - ciemno, zimno i ponuro), jako że pod koniec października i na początku listopada pokazała się cała masa amatorskich gier na NDS-a i PSP. Niejaki Didou wypuścił właśnie ReboNDS v1.0, klon całej generacji popularnych gierek logiczno-przygodowych (X-bounce, K-Bounce, Win-Bounce). Gra polega na rysowaniu pionowych i poziomych linii i utworzeniu pola ograniczającego kulki. W wersji na NDS mamy możliwość zapisywania wyników gry, możemy również używać mikrofonu do anulowania rysowanych linii. Grafika jest całkiem czytelna, a gra ponoć bardzo wciąga, więc warto ją wypróbować - http://francois.pessaux.neuf.fr/creations.html. Kolejna ciekawa gierka to gra muzyczna DrumerS, przeniesiony przez Liena symulator grania na perkusji - znajdziecie go pod adresem http://tehskeen.com/modules/Downloads/userfile.php?id=541. Pojawiła się również najnowsza wersja emulatora WonderSwana na NDSa - WonDerS v1.1. Ma ona niemalże zupełną kompatybilność z oryginałem, jest jednak baaardzo wolna. Do spróbowania na stronie http://www.drunkencoders.com/LiraNuna/WonDerS.html. Zainteresowani ucieszą się również ze ScummVM v0.8.0 Stable, stabilnej w końcu wersji interpretera gier LucasArts na PSP. W tym momencie obsługuje on kilka całkiem interesujących gier: The Dig, The Curse of Monkey Island, Inherit the Earth itp., wprowadzono również wstępną obsługę gier LucasArts z NES-a i C64. Jeśli więc szczególnie dokucza Wam jesienna depresja, wypróbujcie te produkcje - nie ma nic lepszego na nudę, niż porządne oldschoolowe gierki. Powodzenia i dobrej zabawy!

Nowe wersje programów na PSP

Raf, z pomocą Sandberga, popełnił właśnie najnowszą wersję 0.36-Final swojego PSPRadio, programu pozwalającego na słuchanie radia internetowego na PSP, o którym pisaliśmy całkiem niedawno. Nowa wersja PSPRadio, oprócz standardowego poprawienia bugów i wyczyszczenia kodu, ma m.in. uproszczony wybór Wi-Fi, możliwość robienia screenshotów, pozwala również na ściąganie skompresowanej wersji bazy danych z SHOUTcast.com i robienie jej automatycznej kopii zapasowej na wypadek błędu podczas ściągania, oprócz tego ma kilkadziesiąt innych poprawek. Program działa na razie tylko na PSP z firmware 1.0 albo 1.50, inne wersje potrzebują zmiany oprogramowania albo odpowiedniego loadera.

Jak już jesteśmy przy nowych wersjach - właśnie ukazała się nowa wersja przeglądarki Tedzero o numerze 2.4.2, pozwalającej na podłączenie PSP do jakiegokolwiek komputera działającego jako serwer i ściągania stamtąd plików do konsolki. W nowej wersji mamy poprawiony wygląd programu oraz możliwość zmiany tła na swoje własne (o wymiarach 480x230 i palecie 24 bity). Niestety, musimy mieć konsolkę w wersji 1.0 albo 1.50, albo odpowiednio zmodyfikować inne wersje PSP.

Port szeregowy w PSP!

Najwyraźniej niektórzy postawili sobie za punkt honoru dorobienie portów szeregowych do wszystkich możliwych konsol. Z PSP mają zadanie o tyle łatwe, że port Remote w tej konsolce to już jest port szeregowy, wykorzystujący standardowy protokół RS232, tyle że ze znacznie mniejszym napięciem (od 0 do 2,5V zamiast od -12 do 12V). Trzeba go tylko przekonać do współpracy ze standardowym portem szeregowym komputera - wystarczy do tego prosty konwerter sygnałów. Po co komu takie połączenie PSP z komputerem, chyba nie musimy tłumaczyć: debugowanie tworzonych przez Was programów, wykorzystanie IRDA, w przyszłości uruchomienie Linuxa na PSP... Poza tym protokół RS232 jest najprostszy i najbardziej popularny, a na jego podstawie powstało całe mnóstwo programów, czekających tylko na wykorzystanie na PSP (na przykład PSP jako urządzenie dial-up). Więcej informacji na temat komunikacji między PSP i komputerem, schematy budowy konwertera sygnałów oraz prosty linuxowy program psp_remote v1.00 pozwalający na emulowanie portu Remote na pececie, znajdziecie na stronie http://nil.rpc1.org/psp/remote.html

Walka o klienta

"Jak zrobić urządzenie przenoszące obraz z PSP na telewizor? Wystarczy w miarę porządna kamerka z wyjściem wideo, odpowiednio złożony kawałek tektury i już mamy PSPOnTV! Rozwiązanie to ma jednak kilka zasadniczych wad: nie ma obsługi Dual Shocka, a po postawieniu takiego "namiocika" na konsolce zostaje niewiele miejsca na pracę kciukiem, więc granie raczej odpada... A może chcecie jednak coś lepszego?" - w ten sposób grupa Xtender reklamowała swój nowy produkt, PSP2TV, który właśnie oficjalnie wyszedł na rynek (pisaliśmy o nim w poprzednim numerze). Jak zapewne pamiętacie, urządzenie to służy właśnie do przenoszenia obrazu z konsolki na telewizor i jest ponoć pozbawione wszelkich wad: solidne, łatwe w montażu, przenośne itp. Jakby na zaprzeczenie słowom ludzi z Xtendera, firma Blaze wypuściła na rynek urządzenie, które do złudzenia wygląda jak nieco bardziej skomplikowana wersja kartonowego PSPOnTV, reklamując je jako... solidne, łatwe w montażu, przenośne itp. Produkt Blaze ma nad PSP2TV jedną zasadniczą przewagę - nie wymaga przeróbki konsolki, co w Polsce (i nie tylko) może być decydujące. A jeśli chodzi o funkcjonalność obu rozwiązań - okaże się w przyszłości. Póki co walka o klientów trwa w najlepsze, co jest w sumie dobrym objawem - ceny obu sprzętów powinny być przez to niższe. Nie wiem jak Wam, ale nam i tak najbardziej podoba się ta kartonowa wersja... Widać jednak, że istnieje spore zapotrzebowanie na produkty tego typu – są ludzie, którzy przyzwyczaili się do grania na dużym ekranie, no i oglądanie filmów na telewizorze jest dużo wygodniejsze, niż na małym ekraniku konsolki. Poza tym w magazynach wielu firm została jeszcze masa takich ustrojstw z czasów Game Boya, trzeba było to jakoś opchnąć po uprzedniej lekkiej przeróbce.

Stare, ale nadal cieszy?

Taka mała ciekawostka - jeśli posiadacie jeszcze konsolę Atari Flashback 2, możecie przenieść ją na zupełnie nowy poziom egzystencji. Otóż możecie przerobić ją na system Atari 2600 z prawdziwego zdarzenia, o ile dysponujecie tylko czasem, cierpliwością i w miarę przyzwoitą umiejętnością lutowania. Zaczynamy od rozkręcenia konsoli, potem lokalizujemy wszystkie 24 punkty lutownicze... i zabieramy się do roboty. Oprócz sporej dawki precyzyjnego lutowania, musimy jeszcze dodać kilka przełączników oraz, oczywiście, port na cartridge. Jeśli wszystko zrobiliśmy poprawnie, dostajemy możliwość uruchamiania gier z Atari 2600, a dzięki założonym przez nas przełącznikom wciąż możemy grać w 40 wbudowanych gier z Atari Flashback 2. Dokładne instrukcje znajdziecie na stronie http://www.atarimuseum.com/fb2hacks/. Powodzenia! Oczywiście nie musimy Wam tłumaczyć, że poprawiając w ten sposób swoją konsolę naruszacie warunki gwarancji?

A teraz coś z zupełnie innej beczki...

Była sobie kiedyś taka konsolka GP32, pamiętacie? Miała być koreańską konkurencją dla Game Boya Advance. Niestety, konsolka nie zdobyła większej popularności poza Koreą, okazuje się jednak, że do tej pory istnieje całkiem pokaźna grupa osób tworzących na nią amatorskie oprogramowanie. Dla przykładu, powstał MAMEGP v1.9 - port MAME na GP32, OpenSNES, DrMD v4.1 - emulator Sega Genesis/Megadrive, GPLynx v0.4 - emulator Atari Lynx, itp., a dla bardziej zainteresowanych rozrywką również kilka gier, między innymi Duke Nukem 3D For GP32, Hexen for GP32 oraz... Bingo. Może więc warto dać GP32 jeszcze jedną szansę?

OK, wypadałoby już kończyć... Ponoć to jakieś jubileuszowe wydanie PE, trzeba to zatem porządnie oblać, tym bardziej że Szara Strefa, w różnych formach, jest z Wami już po raz 49. To już ponad 4 lata! Dziękujemy naszym wiernym miłośnikom za nieustające wsparcie! Pozdrawiamy wszystkich Czytelników, a w szczególności ZALIWACA, on dobrze wie, za co:). Pamiętajcie, że nieustannie czekamy na zgłoszenia dotyczące Waszych gier, programów lub innych ciekawych rzeczy, które moglibyśmy przedstawić w naszym kąciku! ☐

(c) Yohko & Teruo All Rights Reserved ;)

Systemy RPG a gry wideo

Zapytany o pojęcie RPG, każdy szanujący się miłośnik Role Playing Games wymieni przede wszystkim role-playe fabularne, czyli przeprowadzane w kilkuosobowym gronie z użyciem papieru, ołówka, kostek, podręcznika i oczywiście wyobraźni, a dopiero w następnej kolejności RPG w formie gier wideo czy komputerowych, określanych z tego tytułu jako CRPG (C od "computer" i "console"). Coś innego można zaobserwować w przypadku japońskich miłośników tego gatunku (typowe postawienie wszystkiego na głowie:) - dla nich skrót RPG w pierwszej kolejności kojarzy się z grami konsolowymi typu Final Fantasy czy Dragon Quest. Co jeszcze dziwniejsze, fabularne role-playe noszą u nich miano TRPG (T od "Table-talk" i "Tabletop"). Nie bez powodu - kultura growa w Japonii rozwijała się za przyczyną konsol, w przeciwieństwie do europejskiej czy amerykańskiej, w której popularniejsze i genealogicznie pierwsze były gry fabularne.

Kultura, popkultura (anime i manga) oraz oczywiście gry wideo stanowiły i wciąż stanowią ogólną inspirację dla powstających systemów RPG. Jako przykład niech posłuży choćby wywodzący się bezpośrednio z Japonii Tenra Bansho, który łączy wspomniane elementy z magią i futurystyczną technologią. Mamy tu samurajów obok żołnierzy-cyborgów, taoistycznych magów-summonerów obok mechów sterowanych przez dzieci, czy też specjalistów hodujących w swym ciele lecznicze insekty. Co ciekawe, charakterystyczną cechą tego systemu jest uproszczenie mechaniki w zamian za skoncentrowanie zabawy na samym odgrywaniu poszczególnych ról, gdzie uczestnicy nagradzani są za jakość grania w sensie stricte teatralnym (przypomina to systemy narracyjne White Wolfa). Spośród innych japońskich TRPG wymienić warto również Tokyo Nova, Blade of Arcana, Sword World (najpopularniejszy w tym kraju), czy też bazujące bardziej na serialach anime Bubblegum Crisis, Record of Lodoss War lub Slayers RPG. Jeśli chodzi o bliższe, a przynajmniej bardziej zrozumiałe systemy (tylko niektóre z japońskich doczekały się translacji), wymienić warto choćby hiszpański Anima: Beyond Fantasy, łączący w sobie elementy japońskiego (mangowe postacie i magia) i "zachodniego" klimatu, czy też Uresla. Grave of Heaven, w którym podobno można grać nawet charakterystycznymi "żelkami" (slime).

Na naszym rodzimym gruncie prawdopodobnie najpopularniejszym z takich systemów jest Crystalicum, szeroko inspirowany japońskimi RPG, mangą i anime, z akcją osadzoną w magicznym wszechświecie, w którym, cytuję: "międzygwiezdną przestrzeń pokonuje się na pokładach żaglowców, a bohaterowie posługują się magiczną mocą Kryształu, potężną magią oraz wykonaną z cudownego nadmetalu bronią, która rozwija się wraz z nimi". Z kolei klimatycznie do Silent Hilla zbliżone jest Bakemono, fabularny horror-RPG, w którym straszą nie tylko same duchy i monstra z bogatej japońskiej demonologii, lecz również wytwory zaawansowanej techniki, poddane wpływowi potwornych klątw. Systemy fabularnych RPG oparte bezpośrednio na konkretnych grach to jednak głównie systemy nieoficjalne, stworzone przez fanów, rzec można amatorskie, choć często zaprojektowane całkiem profesjonalnie.

Skarbnicą tych nieoficjalnych systemów jest oczywiście Internet, w którym można utknąć na długie godziny poszukiwań. Czego tam nie znajdziemy? Przede wszystkim systemy fantasy, a wśród nich najczęściej spotykane przeróbki FF, takie jak Returner Final Fantasy (oparte na FF7, w którym można bawić się i upgrade'ować Materie), Zodiac Final Fantasy i Final Fantasy: The Lost Plane. Na wyróżnienie zasługuje też system White Seeds FF8, w którym gracze wcielają się nie tylko w żołnierzy Galbadii, studentów Balamb Garden czy Sorceressy (mniam!), ale i w przedstawicieli rasy Shumi (pokojowa rasa z wielkimi dłońmi - wyrzeźbili pomnik Lagunie) lub w Moomby (śmieszne czworonogie istoty przypominające lwy). Shumi to kompletnie inna filozofia gry, inne postrzeganie świata, inne wartości. Shumi zdają sobie sprawę, że zmienią się w Moomby, że ich czas w tej postaci jest ściśle ograniczony. Ta świadomość pozwala im iść przez przygody spokojnie, dostojnie, służąc innym swoją radą i pomocą. Rzecz jasna systemy fantasy to nie tylko FF - to również Zelda (Legends of Hyrule), Star Ocean Till the End of Time TRPG, Outlaws of Water Margin (Suikoden) czy miks różnych światów - Phantom Stone (polski RPG autorstwa Sosa z jrpg.pl).

Ciągnąc temat różnorodności, wchodzimy w autentyczny supermarket, bo nie można tego inaczej nazwać. Chcesz przeżyć mano-a-mano z Agentem Smithem, pohakować Matrix i poskakać między budynkami jak Neo? Nie ma sprawy - The Matrix Role Playing Game na to wszystko pozwala. Szybko zorientujesz się, że przebijanie się przez tłum nie należy do przyjemności, a jeśli do tego pogubisz się w labiryncie ulic i pokojów hotelowych, z pewnością stwierdzisz, że bycie Wybrańcem to wcale nie taka bułka z masłem. Fajnie jest też zagrać w kampanię opartą na którymś z filmów, a potem zabłysnąć przed znajomymi maniakami Matrixa, komentując koniec pościgu Agentów za Trinity (gdy ta skoczyła do budynku przez malutkie okno zaraz na początku pierwszego filmu): "Kiepscy są ci Agenci - nie udał im się rzut na trudność Heroic".

Jedynym gatunkiem TRPG, który może rywalizować z fantasy, są bijatyki. Prócz oficjalnego Street Fightera, można natknąć się na dziesiątki lepiej lub gorzej opracowanych systemów związanych ze światem Dragon Ball, jak choćby Daizeshuu EX. Możliwość kustomizacji zawodników, o jakiej mogą tylko śnić developerzy bijatyk, powinno przyspieszyć puls u Graczy zakochanych w bijatykach 2D (King of Fighters), 3D (Tekken) i wrestlingach. W systemach pokroju Thrash czy The Wrestling Game Gracz ma pełne pole do popisu, począwszy od błahostek typu imię czy biografia, na tak ważnych rzeczach kończąc jak ciosy, kombinacje, taunty lub finishery. Są tu nawet rozbłyski, projectile, fale wiatru i podrywanie spódniczek u gapiów płci żeńskiej - do wyboru, do koloru.

Grave of Heaven
Uresla
d20 system
ZOMBIES RPG
STREET FIGHTER
STARCRAFT
Doom
The
Next
Chapter
SWORD WORLD

■ Powiedzenie, że dobrą książkę można poznać po okładce, nie sprawdza się w przypadku TRPG. Doom czy Matrix wcale nie są gorsze niż licencjonowany Street Fighter czy Sword World.

Swoje pięć minut będą mieli też fani innych gatunków gier. Wyznawcy taktycznych strzelanin wojennych powinni obczaić The Vietnam Game. Ta gra pokazuje, czym jest prawdziwa wojenna jazda. Nie, nie chodzi o wymianę ognia czy podkradanie się pod patrole Vietcongu. Jazda zaczyna się, gdy w pewnym (nawet błahym) momencie nie uda się uspokoić nerwów. Nieudany test stresu i nagle reset - wyłączasz się psychicznie z dalszej walki aż do momentu opatrzenia przez kolegów z oddziału (o ile rzecz jasna oni przeżyją) albo dostajesz amoku i nie bacząc na miny i wilcze doły, z pianą na ustach rzucasz się na wrogów (lub na przyjaciół - zależy, kto stoi bliżej). Fani zombiaków odnajdą się w Zombies!, gdzie będą uciekać przed hordami nieumarłych, zaś entuzjaści klimatów gangstersko-policyjnych spędzą długie godziny przy Mean Streets i Mexico.

Po partyjce TPRG opartej na grze wideo, do samej gry podchodzimy z zupełnie innym nastawieniem. Slogan "byłem tam" nabiera nowego, głębszego znaczenia. Zaczynamy zauważać drobne niuanse, nowe smaczki, których nie było przy poprzednich kontaktach z grą. Dzięki możliwości osobistego przeżycia przygód bohaterów z ekranu telewizora, jeszcze bardziej doceniamy pracę programistów, a ulubiona gra staje się jeszcze bardziej ulubiona. Wszyscy są zadowoleni i o to chodzi. ☐ [Star & Nemo]

Linki do systemów:
Zelda: http://hyrule-rpg.tripod.com/
FF8 RPG: http://jove.prohosting.com/~ff8rpg/
Doom: http://www.darkshire.net/~jhkim/archive/freerpgs/doom/doom.pdf
The Wrestling Game: http://www.geocities.com/Area51/Rampart/2060/ringmast.html
The Vietnam Game: http://wso.williams.edu/~msulliva/campaigns/vietnam/
The Matrix Role Playing Game: http://dansego.com/matrix/Downloads.html

A jeśli nie ma Twojej ulubionej gry...

...to zrób ją samemu. Czy to skomplikowane? Jeśli chcesz wymyśleć system od zera to tak. Ale łatwiej i szybciej jest użyć gotowych systemów. Najbardziej znanymi są profesjonalne d20, d6, FUDGE, GURPS, ale możesz też skorzystać z systemów amatorskich. Dla przykładu, "The Vietnam Game" da się przerobić na MGS lub Brothers in Arms, zaś "Thrasha" na Tekkena, VF czy DoA. Jak to zrobić? W przypadku Thrasha sprawa jest banalna - bierzesz postacie z gry i tworzysz je zgodnie z zasadami systemu. W przypadku gier bardziej fabularnych, najpierw zaprojektuj mini-przygodę (np. jedna lokacja z MGS) i rozegraj ją kilka razy. Gdy nabierzesz wprawy w poruszaniu się po mechanizmach systemu, dodaj charakterystyczne smaczki i szczegóły (ekwipunek, cechy postaci, otoczenie), aż uznasz, że zasady oddają ducha świata gry wideo. Tak stworzonej gry nie możesz spieniężyć, ale bawić się w gronie znajomych - jak najbardziej.

Od Gracza dla Graczy

W niniejszym felietonie chciałbym poruszyć temat pewnego oszołoma, który już dawno [illegible] oku każdego miłośnika gier. Mowa o Jacku Thompsonie, [illegible] który pewnego dnia obudził się z poczuciem szczególnej misji. [illegible] świat i rozpocząć krucjatę przeciwko grom wideo, stanowiącym [illegible] możliwych patologii i deprawacji wśród młodych ludzi. Trudno [illegible] pytanie, skąd się wzięła w tym człowieku tak ogromna nienawiść do [illegible] możemy cofnąć się w przeszłość i zerknąć kątem oka na życiorys [illegible]wniam Was, że Thompson jest osobą o bogatej i pełnej "atrakcji" przeszłości.

"Czy ta kobieta ma świra?" - głosił nagłówek jednej z gazet. Artykuł atakował prokuratora generalnego Janet Reno. Autor nie przebierał w zróżnicowanych epitetach, przypisując pani prawnik chorobę Parkinsona. Stwierdził, że bierze ona "lekarstwo wpływające na umysł", mające kontrolować jej stan. "Ten środek powoduje paranoję, halucynacje, depresję i ogólnie niestabilną kondycję emocjonalną" - twierdził Thompson. Przy okazji opisał skłonność kobiety do odgrywania standardu "When The Saints Go Marching In" na afrykańskich bębenkach w jej biurze. Na światło dzienne wyciągnął też fakt, że była lesbijką, ubarwiając to informacją o jej rzekomym uzależnieniu od alkoholu. Oto Thompson w całej swojej okazałości. Reno nie była jedyną ofiarą pieniacza. Pod jego kuchennym nożem znalazł się również raper Luther Campbell, którego słynny adwokat oskarżał o szerzenie obscenicznych treści za sprawą albumu "As Nasty As They Wanna Be".

Jack Thompson zyskał szczególny rozgłos, kiedy zaatakował bez litości firmę Rockstar, twórców serii Grand Theft Auto. Ujawnienie erotycznej mini-gierki dało mu podstawy, żeby odnieść druzgocące zwycięstwo. Bestia poczuła w końcu grunt pod nogami i rozpoczęła zmasowany atak na naszą branżę. Całkiem niedawno w Alabamie skazano 20-letniego Devina Moore'a za morderstwo trzech policjantów, mimo kontrowersyjnej linii obrony, kierującej zarzuty pod adresem gry Grand Theft Auto: San Andreas i jej twórców. Odrzucono je jednak, co wyraźnie zirytowało Thompsona. Powiedział on wtedy: "Mamy tutaj do czynienia z wytrenowanym zachowaniem. Czyn Devina Moore'a to efekt spędzania długich godzin przed symulatorami morderstw" (jak określił współczesne gry wideo). Trudno nawet ująć w prostych słowach, jak bardzo społeczność Graczy nie cierpi Thompsona. Podobno (nie możemy mieć 100% pewności, gdyż podobnie jak w przypadku Petera Molyneux, prawdomówność prawnika stoi pod znakiem zapytania) dziennie otrzymuje on kilkaset maili z pogróżkami. Wspominał o tym fakcie serwis Gamespot, który przeprowadził krótki wywiad z prawnikiem. "Ludzie grożą mi śmiercią. Nad tą sprawą cały czas pieczę trzyma FBI, z którym jestem w stałej współpracy". Opublikowano również bogatą kolekcję pogróżek, w których wkurzeni Gracze opisywali różne sposoby, w jakie rozprawią się z Thompsonem. Jeden z antyfanów stwierdził: "Nienawidzę cię. Świat byłby dużo lepszym miejscem, gdybyś został w brutalny sposób zamordowany. Giń powoli i w bolesny sposób".

PlayStation 2
Grand Theft Auto San Andreas
9
WLPO
Jack Thompson
■ Koszulka "fanowska".

Jacka Świrka portret własny - Jack Thompson bez cenzury!

Kiedy Thompson pogrążył San Andreas, na celownik wziął gry firmy Maxis - słynną serię The Sims, określając ją w jednym z wywiadów jako "raj dla pedofilów". Thompson uznał The Sims 2 za wyjątkowo niesmaczny produkt, gdzie postacie ukazane są nago, łącznie z intymnymi częściami ciała. W grze nie ma scen seksu, ale bohaterowie przedstawiani są nago podczas prostych czynności, jak branie prysznica. Ich genitalia zasłonięte są specjalnymi rozmazanymi kwadracikami. Prawnik zaznaczył jednak, że można je łatwo usunąć za pomocą prostej "łatki". Słyszeliście już gdzieś podobny scenariusz? Pieniacz chciał w identyczny sposób pozbyć się Simsów, tak jak mu się to udało z GTA. Oskarżył bezpośrednio twórców gry. "Nagość została tam celowo umieszczona przez wydawcę, firmę Electronic Arts. Tytuł skierowano do publicznego obiegu wiedząc, że nagość istnieje w tej grze i pornografię można odblokować za pomocą prostego kodu rozpowszechnionego w Internecie". Tym razem jednak poniósł klęskę. Electronic Arts stanowczo zaprzeczyło zarzutom Thompsona, zapewniając, że w grze nie ma żadnych nieodpowiednich dla nastolatków treści: "Po ściągnięciu rozmazanych pikseli w grze nie widać intymnych części ciała. Postacie prezentują się identycznie, jak popularne lalki firmy Mattel. Ken i Barbie". Thompson nie dał jednak za wygraną, twierdząc, że wydawca gry celowo współpracował ze społecznością modderów, wprowadzając ukradkiem do The Sims 2 pornografię.

Poniedziałkowy wczesny poranek. Adwokat Jack Thompson właśnie przyszedł do swojego biura i odebrał zaległe e-maile. Wyjątkowo zaciekawił go jeden z nich, wysłany przez informatora zakorzenionego w branży elektronicznej rozrywki. Rockstar Games pracuje nad nowym, pełnym przemocy tytułem: The Bully. Znany ze swoich stanowczych poglądów na temat kontrowersyjnych gier prawnik rozpoczął kolejną krucjatę w obronie chłonnych umysłów amerykańskich nastolatków przed nadchodzącym zagrożeniem. Po zaznajomieniu się ze szczegółami na temat nowego projektu, postanowił natychmiast interweniować i skontaktował się z departamentem edukacji, by wystosować oficjalny protest. Według niego The Bully to podżeganie do przemocy i zagrożenie dla młodzieży poprzez ukazywanie niewłaściwych wzorców zachowań. Ostatnio zaatakował samego Billa Gatesa, dając mu w otwartym liście dokładnie 54 dni na zablokowanie wydania gry:). Nie sprecyzował, jakie konsekwencje grożą wielkiemu B., jeśli nie spełni warunków szantażysty. Dowiemy się najprawdopodobniej już wkrótce.

To nie koniec historii szalonego prawnika. Ostatnio wpadł on na totalnie zwariowany pomysł - zapowiedział, iż przeznaczy 10.000 $ na rzecz instytucji charytatywnej wskazanej przez prezesa firmy Take-Two, Paula Eibelera, jeśli tylko jeden z przedstawicieli branży stworzy, rozprowadzi i sprzeda w przyszłym roku grę opartą na jego pomyśle. Tutaj zaczyna się najlepsza część. Scenariusz Thompsona wygląda tak: bohaterem gry jest Osaki Kim, ojciec nastolatka zamordowanego kijem baseballowym przez jego kolegę rówieśnika. Zabójca uwielbiał grać w tytuły przesycone przemocą, w których ulubionym narzędziem zbrodni był właśnie kij. W intro poprzedzającym grę widzimy moment skazania oprawcy TYLKO na odsiadkę w więzieniu. Osaki Kim opuszcza salę sądową poprzysięgając zemstę branży, która według niego odpowiedzialna jest za śmierć syna. W kolejnej scenie bohater wyposaża się w śmiercionośny arsenał broni: pistolety, shotguny, maczety, uzi i rożne typy kijów baseballowych. Pierwsze kroki kieruje do Nowego Jorku, gdzie ma swoją siedzibę firma Take This Interactive, twórca gry winnej śmierci jego syna. Osaki zabija prezesa oraz całą jego rodzinę, a następnie profanuje zwłoki "złotym deszczem". Kolejnym celem jest firma prawnicza, gdzie Osaki oczyszcza budynek z jego pracowników. W finałowej scenie Osaki udaje się na targi E3 2006, gdzie planuje zamordować wszystkich VIP-ów branży. Tak w zarysie przedstawia się pomysł Thompsona.

Jak się okazało, jego nowa, kretyńska zagrywka odbiła się szerokim echem w branży. Praktycznie kilka dni po jego deklaracji powstało kilka domowej roboty gier i modów (w tym mod do San Andreas stworzony przez grupę Fighting Hellfish - Defamation of Character: A Jack Thompson Murder Simulator, w którym w roli głównej wystąpiło alter ego adwokata, Banman), na co Thompson zareagował w przewidywalny sposób. Zdecydował wycofać się z obietnic. Szybko dodał, iż jego propozycja była tylko i wyłącznie satyrą, mającą na celu uwypuklenie hipokryzji i braku rozwagi branży rozrywki elektronicznej. Myślał, że mu się upiekło, ale się bardzo przeliczył. Dwaj znani rysownicy z serwisu Penny Arcade (polecam serdecznie - najlepszy na świecie komiks na temat branży elektronicznej rozrywki!) wpłacili 10.000 $ na konto organizacji ESA (Entartainment Software Association) na cele charytatywne w imieniu Jacka Thompsona. Prawnik zawrzał świętym gniewem i zgłosił sprawę na policję, uznając powyższy czyn za prześladowanie jego osoby i publikowanie treści naruszających wszystkie prawa stanowe i federalne. Podczas rozmowy ze stróżami prawa domagał się "zamknięcia tej wylęgarni przestępstw i/lub aresztowania niektórych jej pracowników". Włożył kij w mrowisko, bo za ludźmi z Penny Arcade stanęli murem wierni czytelnicy, którzy złożyli własny pozew do sądu. Domagają się przeprowadzenia dochodzenia w sprawie legalności postępowania Jacka Thompsona. Wszystkie te informacje zostały przekazane do komisji dyscyplinarnej Florida Bar Association, która może zdecydować o zweryfikowaniu licencji prawniczej naszego bohatera.

Oto Jack Thompson, największy na świecie antymiłośnik gier komputerowych. Czym nas zaskoczy w przyszłym tygodniu? Kogo poda tym razem do sądu? Falliczny kształt klocków w Tetrisie? Może piersi Lary Croft? Trudno przewidzieć, ale zachęcam do śledzenia dalszych losów "Wacko Jacko" (taką ksywę nadali mu fani - "Jacek Świrek").
□ [mazzi]

A o mnie jest coś napisane w "Historii PSX EXTREME". I się nie chwalę.

Okiem Maniaka

Idzie nowe...

Setny numer... wow! A nawet "whoa!", jak powiedziałby Neo. Właśnie trzymacie w rękach kawałek historii polskiego rynku konsolowego, a gdy czytacie te słowa, na Zachodzie uderza pierwszy przedstawiciel Następnej Generacji. I nasz jubileusz bynajmniej nie ma z tym nic wspólnego – gdy pierwszy numer PE trafiał pod strzechy, Bill jeszcze nie śnił o swoim kawałku tortu.

Z pomocą swego konta szybko to jednak nadrobił, będąc teraz jednym z „wielkiej trójcy", a jego Xbox 360 szykuje się do podboju świata na przestrzeni najbliższych tygodni. Mnie się z kolei łezka w oku kręci, bo odpada mi jeden z podstawowych tematów plotek i domysłów - teraz większość oficjalnych niusów znajdziecie w „Co Nowego?", a dotyczyć będą gier i nowych akcesoriów. Póki co jednak warto jeszcze trochę poświntuszyć, chociaż i tak nigdy nie dogonimy w tym temacie fachowców. Jednym z nich okazał się niedawno najbardziej popularny łysek branży, znany skądinąd i wielokrotnie cytowany J Allard z Microsoftu. Powiedzenie "sukces ma wielu ojców" czyni z niego bezlitosnego ojczyma, gdyż w pewnym wywiadzie po ujawnieniu przez Nintendo kontrolera do Revolution, stwierdził roztropnie, że oni już dawno mieli taki pomysł, ale go porzucili po rozmowach z developerami i Graczami. I wszystko jasne! Znowu genialny i pionierski pomysł Microsoftu podchwycili skośnoocy cwaniacy i przerobili na swoją modłę. A spece od marketingu M$ wciąż się zastanawiają, dlaczego tak trudno im podbić japoński rynek.

Za to w Europie Xbox jest kochany, a nowy to już wprost do szaleństwa. Niektórzy z miłości posunęli się nawet do przestępstwa - pamiętacie niedawne zdjęcia wnętrzności 360-tki, które prezentował w niusach Koso? Okazuje się, że zrobiono je trzem konsolom, które zostały skradzione z pewnego magazynu w Niemczech, razem z siedmioma innymi. Austriacka policja i niemiecka prokuratora wszczęły śledztwo, w wyniku którego, po serii rewizji biur i domów prywatnych, odzyskano wspomniane trzy sztuki - pozostałe siedem czeka zapewne w ukryciu na europejską premierę i wypłynie niedługo na eBay:). Strona, która jako pierwsza zamieściła wspomniane foty, szybko usunęła problematyczne obrazki ze swoich zbiorów.

OK, zostawmy na chwilę X-a, bo i bez tego mu duszno, a skupmy się na konkurencji. A ta nie śpi, o czym świadczy chociażby ostatni pokaz mocy chipa The Cell, jaki zafundowało swym skośnookim rodakom Sony podczas konferencji technologicznej CEATEC 2005. "Futurystyczny EyeToy" - to określenie ciśnie się na usta, ale i tak nie oddaje wielkości efektu. Stworzono coś w rodzaju "cyfrowego lustra" na ekranie LCD, do którego podłączono kamerę połączoną z procesorem The Cell. On z kolei konstruował na ekranie obraz 3D tego, co rejestrowała i podawała mu w postaci danych kamera. Procek oznaczył sobie 500 unikalnych punktów - w tym przypadku na twarzy modelki - które odświeżane były z częstotliwością 100 razy na sekundę. Innymi słowy: cokolwiek pojawiło się na twarzy kobiety (grymas, mimika), momentalnie znajdowało odzwierciedlenie na ekranie LCD. To już nie machanie rękami w przestrzeni i reakcja na ruch - to bardzo konkretne i precyzyjne rozpoznawanie punktów w przestrzeni 3D. O ile w przypadku PlayStation 2 określenie Emotion Engine mogło być "trochę" na wyrost, tak przy PS3 wydaje się być jak najbardziej na miejscu. Ta maszyna naprawdę zdolna będzie rejestrować nasze emocje, co z kolei może stać się rewelacyjnym narzędziem w rękach genialnych developerów (np. stopień trudności czy linia fabularna zmieniające się w stosunku do generowanych i okazywanych przez Gracza emocji). Możliwości jest wiele i miejmy nadzieję, że nie tylko Mistrz Hideo okiełzna moce nowej skrzynki japońskiego koncernu.

Podczas gdy na rodzimym rynku wszyscy (na swój sposób) walczymy i wypatrujemy "normalizacji" oraz właściwego postrzegania gier wideo, w cywilizowanym świecie już dawno weszły one do popkultury i życia codziennego mas, a niektórzy zaprzęgli je nawet do roboty. O PlayStation 2 w służbie u marines pisałem Wam miesiąc temu, lekko nawet szydząc przy okazji z uzdrowicielskich "mocy" Dance Dance Revolution. Tymczasem okazuje się, że "ten się śmieje, kto się śmieje ostatni" - a w tym wypadku jest to Konami. Podpisana przez nich niedawno umowa z amerykańską siecią klubów 24 Hour Fitness zaowocuje umieszczeniem maszyn z DDR w pomieszczeniach do ćwiczeń przeznaczonych dla dzieci. W zamian za to Konami będzie dodawać do manuali swych gier bezpłatne kupony z 30-dniowym członkostwem, upoważniające do wstępu do owych klubów na terenie USA. Tyle najświeższych doniesień z frontu brykania do rytmu i strzałek. Jednak jeśli pogrzebać głębiej, robi się jeszcze ciekawiej. Badania amerykańskich naukowców opublikowane w lipcu tego roku donosiły o zakończonych sukcesem próbach wspomagania leczenia przy pomocy DDR hiperaktywności (nadpobudliwości) u dzieci. Szkraby z zespołem ADHD (jak nazywa się naukowo ten zespół chorobowy) mają problemy z koncentracją, zapamiętywaniem i kojarzeniem, ich umysł i procesy myślowe są w nieustannym, ale niestety raczej bezładnym "ruchu". Grupa testowa zrzeszała 62 osoby w wieku wczesnoszkolnym, wszystkie z nich przechodziły serię ćwiczeń z czytania, po czym połowa kierowana była do zabaw z Dance Dance Revolution, a reszta kontynuowała standardowe czytanie. Po trzech miesiącach ostateczne testy zaskoczyły wnikliwych badaczy: grupa "taneczna" wyrobiła w sobie lepsze umiejętności "kodowania", zapamiętywania i przywoływania z pamięci np. ciągów cyfrowych czy serii wyrazów, co oznaczało, że usprawniły swą koncentrację i uwagę. Oto kolejny kaganek growej oświaty, których wiele już płonie na zachód od Polski. U nas tymczasem gry dalej ogłupiają nieświadome zagrożenia społeczeństwo...

Hardkor jest w odwrocie - tak krótko a konkretnie można podsumować wyniki sondaży, jakie w USA przeprowadzili analitycy z firmy Piper Jaffray. Pod lupę wzięto faworyzowaną przez wszystkie growe koncerny (a zwłaszcza Sony i Microsoft) grupę docelową "starszych nastolatków". Ankieterzy trafili do 700 studentów wyższych uczelni USA, a w Internecie na pytania odpowiedziało kolejne 2000 (z hakiem), także z Kanady. Wnioski na najbliższe miesiące nie są optymistyczne, zwłaszcza w świetle nadchodzących platform, które szukać będą swych właścicieli za oceanem. Fakt - prawie 80% ankietowanych posiada przynajmniej jedną konsolę, ale aż 58% z nich to Gracze okazjonalni, którzy szarpią tylko raz w miesiącu - zgroza! 75% zgodnie stwierdziło, że ich zainteresowanie tą formą rozrywki spadło - kiedyś pykali dwa razy w miesiącu;)? Na szczęście trochę cieplejszy wiatr dmucha na naszym kontynencie. Tutaj wykazali się pracownicy JuniorSenior-Research, którzy (idąc na łatwiznę) uderzyli do 4000 nastolatków do 15 roku życia, mieszkańców Unii Europejskiej. Prawie 61% badanych (i to obu płci) szarpie namiętnie codziennie (!). Szkoda, że aż 65% z nich wybiera do tego celu komputery PC (łatwiej naciągnąć rodziców na "pomoce naukowe"). Na szczęście i to się zmienia, tak przynajmniej twierdzą specjaliści z PricewaterhouseCooper w swych najnowszych raportach. Według nich, branża gier wideo do roku 2009 zostanie podstawowym narzędziem dostarczania ludziom elektronicznej rozrywki - wzrost szacowany jest na prawie 8% rocznie. Jednocześnie przewiduje się, że filarami tego interesu zostaną konsole next-gen wszystkich trzech producentów, co znacząco odbije się na dochodach producentów i wydawców gier. Do czego jednak zmierzam, to konkluzja badań, mówiąca o kompletnym załamaniu rynku gier komputerowych, który utrzymywany będzie przy życiu jedynie dzięki wielkim produkcjom sieciowym. Wnioski te oparto m.in. o dane sprzedażowe sektora PC z ubiegłego roku, w którym sprzedaż "tradycyjnych" produkcji zmalała o ponad 12%. W świetle nadchodzących "potworów NG", z obsługą HDTV i mnóstwem bajerów pro-konsumenckich, "czarny scenariusz komputerowego Gracza" faktycznie ma szanse na zaistnienie większe niż kiedykolwiek. Kto zgarbiony nad klawiaturą będzie chciał gapić się na Half-Life 3 przed ekranem monitora, gdy tę samą jakość wizualną plus wiele innych wygód (audio 5.1, wygodny fotelik, 40-calowy LCD) zagwarantują mu nowe konsole?

Na koniec trochę ciekawostek w naszym stałym cyklu aukcyjnym, tym razem jednak ich cel był bardziej szczytny niż nabicie kabzy Johna NoName. Październik na eBay odbił się wśród maniakalnych Graczy szerokim echem głównie z powodu serii aukcji pod hasłem "A Nite 2 Unite For Kids 2005". Licytowano na nich dary od przedstawicieli branży, a dochody zasiliły fundację pomocy dzieciom ESA. O co walczono? Np. o naturalnych rozmiarów replikę Master Chiefa (180 cm!), którą szczęśliwy zwycięzca - po pokonaniu 31 rywali - nabył za jedyne 1380$ plus 200$ za przesyłkę. Xbox 360, a właściwie specjalny Gift Certificate podpisany przez samego Billa Gatesa, upoważniający do odbioru darmowej konsoli, gdy tylko te pojawią się w sklepach, był kwestią wydania 3051 dolców. Idealna replika miecza świetlnego Luke'a z "Imperium Kontratakuje" z autografem George'a Lucasa była warta dla pewnego fana 2425$, a sklepowy stand Xbox 360 (opisywany kiedyś w „OM"), zaopatrzony w 23-calowy LCD (niestety bez konsoli) poszedł za 1852$. Natomiast 2 pary nadzianych szczęściarzy kupiły sobie rozrywkę w czystym wydaniu - zaproszenia na E3'2006 dla 2 osób, opłacony hotel na czas pobytu oraz wejście na prywatne party Nintendo i Sony kosztowały odpowiednio 2000$ oraz 2550$. A u nas wejściówkami na PlayStation Experience to nikt nie chciał handlować... ☐ [butcher]

Jakość kontrolowana

W połowie lat 80-tych rynek konsol przeżywał kryzys. Zalew kiepskich tytułów i nic nie wnoszących klonów spowodował zastój w branży. Nintendo, chcąc wprowadzić NES-a na rynek amerykański, musiało znaleźć nowy sposób, aby przyciągnąć klientów. Wtedy narodził się pomysł nintendowskiego certyfikatu "Seal of Quality". Rozpoczęła się kontrola jakości gier.

◄ Seal of Quality - pierwszy symbol kontroli jakości i dobry marketingowy wynalazek Nintendo

"Kontrola jakości gier" - kilka lat temu w dobie inwazji crapów na PSone, to hasło pojawiało się dosyc często Teraz odłożyliśmy je na półkę. Czy kontrola jakości nadal istnieje? O tak, jak najbardziej - i ma się doskonale. Ma się doskonale, ponieważ jest więcej niż konieczna dla producentów konsol oraz speców od marketingu, którzy na co dzień próbują nam tę konsolę wcisnąć. W końcu nikt nie chce, by jego konsola dostała znaczek "Crapstation" od Graczy. Trzeba przecież przypilnować, ażeby multiplatformowa produkcja nie wyglądała źle na naszej konsoli, podczas gdy konkurencja może pochwalić się bezbłędną konwersją. Developerzy związani z firmą produkującą konsole są z kontroli wyjęci (a raczej kontrola ma miejsce automatycznie). Testuje się natomiast gry "third party developerów". Tak wygląda teoria, ale przecież crapów jest pod dostatkiem Tradycyjnie nie wszystko jest takie proste, a rozumienie słowa "jakość" jest dość względne. Zacznijmy jednak od omówienia kontroli jakości gier, jaką przeprowadza trzech największych producentów konsol.

Sony i esencja biurokracji

Sony przecież nie ma kontroli jakości - powtarzają przeciwnicy PS2 od dawna. Otóż wręcz przeciwnie – posiada, i to najbardziej szczegółową, a może raczej najbardziej biurokratyczną ze wszystkich firm. Właśnie dlatego Sony trzeba omówić na początku.

Chcesz stworzyć grę na PS2? Jednak zanim zrobisz cokolwiek, musisz spisać swoje pomysły i dostarczyć je do regionalnego oddziału Sony. Co prawda Sony planuje scalić wszystkie filie, jednak kontrolą jakości i tak będą zajmować się ludzie z trzech regionów - Japonii (kryjący całą Azję), USA (dla całej Ameryki Północnej) i Europy - reszta świata musi dostosować się do tych trzech regionów (chociaż ludzie Sony z Australii mają wpływ na kontrolę jakości w ich regionie przez wydział europejski). Podział na regiony będzie się zresztą powtarzał w każdej z firm. Dana gra jest oceniana nie tylko z punktu widzenia pomysłu Największy wpływ na akceptację wczesnego projektu ma historia firmy (jej doświadczenie oraz wcześniej wydane produkty) oraz licencja (dana gra sportowa do danego regionu). Fabuła liczy się na końcu

OK. Wyobraźcie sobie, że właśnie wychodzicie ze spotkania z ludźmi od kontroli jakości w Sony. Co teraz? Czekacie na odpowiedź giganta, a raczej na jedną z czterech możliwych odpowiedzi. Pierwsza to "pełna akceptacja". Ten przywilej spotyka jedynie ludzi o nazwisku Kojima, tudzież EA przygotowujące kolejną grę sportową. Tylko zaufani wydawcy i twórcy mogą liczyć na złoty bilet od Sony. Jeśli jesteś początkujący albo masz jakiś szalony pomysł, czeka Cię druga kategoria - "akceptacja warunkowa z możliwością wglądu". Spece z Sony zaakceptowali Twój pomysł, ale mają prawo do szczegółowego wglądu w Twoją pracę. Trzeba będzie przesyłać kolejne, wczesne wersje - pre-alpha, beta etc., aż do zakończenia prac nad grą. Oczywiście nad twórcami nadal wisi miecz Damoklesa i cały projekt - jeżeli coś będzie nie tak - idzie do śmietnika. Walczyć o swoją grę muszą także teamy z trzecią kategorią - "akceptacja warunkowa z dodatkowymi wymaganiami". Oprócz konieczności podsyłania kolejnych wersji swojej gry, trzeba jeszcze spełnić określone wymagania, jakie to wyznaczą nam ludzie z Sony. Zadanie może polegać np. na osiągnięciu danej ilości klatek na sekundę albo skróceniu loadingów. Będzie ciężko, ale i tak jest to lepsze niż otrzymanie czwartej kategorii - "akceptacja nie udzielona". Sony nie łapie tego pomysłu oraz ocenia, że dany team nie da rady zrobić niczego ciekawego (czytaj: brak kasy). Sytuację można uratować jedynie wtedy, gdy twórcy poczynią "znaczne zmiany" w swoim projekcie oraz kiedy zaprezentują większy potencjał wydawniczy (czytaj: jest kasa). W każdym wyjściu to jeszcze nie koniec przygód z Sony. Po otrzymaniu każdej z trzech kategorii, twórcy rozpoczynają żmudną pracę dostosowania gier do wymagań Sony.

Sony - podobnie jak Microsoft i Nintendo - ma szereg koniecznych do spełnienia wymagań technicznych oraz wymagań co do mechaniki zabawy. Kiedy już mamy gotową wersję grywalną swojego produktu, pora przesłać ją do Sony (nawet ludzie z "pełną akceptacją" - tylko że oni nie mają się czego bać:). W danym oddziale Sony odpowiedni tester siada nad grą i po kilku godzinach pisze raport. Przykładowy schemat raportu możecie znaleźć w ramce poniżej.

Kiedy już skończymy wszystkie etapy kontroli Sony, musimy jeszcze pamiętać, że w razie przełożenia daty premiery o więcej niż trzy miesiące musimy poinformować o tym wydział zajmujący się kontrolą gier oraz przesłać im nową wersję. Jeżeli wszystko jest OK, a data premiery będzie dotrzymana, możemy oczekiwać papierów od prawników z Sony. Wreszcie dostaliśmy licencję - gra może iść do tłoczni. Ten schemat utrzymuje się w Sony od lat, tak więc twórcy przyzwyczaili się do tej biurokracji. Kiedy Microsoft postanowił stworzyć swoją konsolę, miał się na kim wzorować.

Raport SCEA nad postępem w produkcji gry

Każdy raport posiada swój numer, tytuł gry, datę testu i numer testu, Poza tym mamy info na temat twórców, wydawców, kategorii wiekowej, gatunku, ilości płyt i obsługiwanych akcesoriów. Analizujący daną grę skupia się na kilku rzeczach - ma do sprawdzenia cztery kategorie bugów (od A do D, gdzie A to bugi najpoważniejsze), kwestie dotyczące wymagań technicznych Sony oraz samą treść gry. Szukanie bugów jest dość oczywiste. Tester znajduje błąd, daje mu odpowiednią kategorię i pisze np.: "Kiedy otwieram drzwi na drugim levelu, gra się wiesza - bug kategorii A". Tester Sony to nie betatester developerów, grę sprawdza jedynie pobieżnie i szuka konkretnych wpadek. O wiele ciekawsze są stawiane przez Sony wymagania techniczne oraz wymagania związane z mechaniką zabawy. Każdy z trzech twórców konsol ma swoje własne standardy. Sony dostarcza twórcom dokument, gdzie wymienione są obowiązkowe standardy techniczne, a tester sprawdza, czy je wprowadzono. Trzeba sprawdzić, czy pad działa prawidłowo i czy po włożeniu memorki nie wymażą nam się save'y. Każda gra powinna mieć możliwość wyłączenia opcji Dual Shock, a przy robieniu save'ów powinien pojawić się napis "Proszę nie wyjmować Memory Card..." (resztę ostrzeżenia znacie). Zabawa trwa dalej - trzeba sprawdzić, czy na ekranie pojawia się logo PlayStation 2 i czy mamy napis "Licenced by Sony" (Nintendo na przykład wymaga, aby napis o ich licencji pojawiał się przez jedną sekundę!). Wszystkie prozaiczne sprawy, które Gracz ignoruje. Jeśli chodzi o samą mechanikę - gra musi mieć opcję zatwierdzania pod "krzyżykiem", a wychodzić z opcji powinniśmy po naciśnięciu "trójkąta" (w Xboxie po wklepaniu "B") - wszystko jednak zależy od regionu, w jakim wydana jest gra. Dodatkowo sprawdza się jeszcze, czy gra nie posiada jakichś obscenicznych lub nadto brutalnych treści. Po sporządzeniu raportu, dokument wysyła się do odpowiedniego oddziału Sony, gdzie podejmuje się decyzję, czy produkt otrzymuje "zielone światło", oraz do samych twórców. W przypadku Nintendo i Microsoftu schemat jest podobny.

Microsoft - kontrolujemy Xboxa i Windows

W dniu premiery Xbox potrzebował naprawdę dobrych, odpowiadających profilowi konsoli gier, dlatego kontrola jakości oraz dobór odpowiednich pozycji były tu podstawą. Z czasem jednak konieczne było wypuszczenie bardziej zróżnicowanych tytułów. Ludzie z kontroli jakości musieli odrobinę "popuścić". Microsoft wymaga od twórców, ażeby przysłali im projekt swojej gry. Każda z filii Microsoftu - odpowiedzialna za dany region - sprawdza grę pod kątem możliwości odniesienia sukcesu na ich rynku (baseball w Europie - ale po co?). Dodatkowo sprawdza się danego wydawcę - czy jest w stanie zapewnić grze odpowiednią dystrybucję oraz marketing. Co ciekawe, gry z obsługą Xbox Live mają większą szansę na akceptację, niż tytuły bez tej usługi. Jeżeli pomysł na grę zostanie odrzucony, musimy próbować jeszcze raz, jeżeli został zaakceptowany - mamy względny spokój. Do testerów z Microsoftu podeślemy dopiero wersję beta, nie ma tu takiej kontroli jak w przypadku Sony. Eksperci Billa zastosują podobny szablon raportu, jak w przypadku Sony. Szczególnie duży nacisk położony jest na obsługę Live. Testerzy sprawdzają, czy nie ma lagów albo zwieszek. Tylko że na tym stadium nie można sprawdzić wszystkiego - przecież nikt jeszcze tej gry nie ma.

▲ Crapowi Trigger Man wystawiłem ocenę 1. A jednak w USA gra pojawiła się na wszystkich platformach. Kontrola jakości to rzecz względna.

Na rynku PieCów nie ma koncepcji kontroli jakości (stąd tyle wieszających się, technicznie upośledzonych gier na kompa), tak więc na początku zastanawiano się, czy Microsoft da sobie radę z kontrolą gier na Xboxa. W końcu jedyne, co sprawdza ta firma, to Windows, no i wychodzi im to różnie. Ale patrząc na Xboxa 360, kontrola jakości ma się dobrze. Skoro każda gra na 360 będzie wymagała obsługi HDTV i dźwięku przestrzennego, a firma będzie chciała dostarczyć tego co najlepsze Graczom, bez kontroli się nie obejdzie. Nintendo nie pozostaje z tyłu.

Nintendo znowu wzywa na pomoc Mario

To Nintendo jest ojcem kontroli jakości w grach i zawsze było uważane za firmę, która crapów nie wydaje. W rzeczywistości jest to spowodowane faktem, że większość dzisiejszych gier Nintendo pochodzi od samego giganta, a tylko nieliczne firmy mogą pozwolić sobie na robienie gier na GaCka (większe niż w przypadku PS2 i Xboxa koszta oraz ryzyko). Za czasów NES-a każda firma mogła jedynie wydać pięć gier rocznie na NES-a. A i tak mieliśmy masę crapów. Dzisiaj już taka polityka Ninny jest zbyteczna.

Może właśnie dlatego Nintendo pragnie jedynie zobaczyć prawie finalny (wersja review) produkt. Nie trzeba przesyłać pomysłów ani kolejnych wersji beta. Gra jest akceptowana albo nie. W razie odrzucenia, wydawca musi podesłać poprawioną wersję. Trzeba natomiast oddać honor Nintendo za sposób, w jaki przeprowadza kontrolę. Gra jest najpierw wysyłana do regionalnego oddziału Nintendo, a później trafia jeszcze na testy w Japonii. Sprawdza się dokładnie to samo, co w przypadku Sony czy Xboxa. Jednak Nintendo oferuje naprawdę profesjonalną ocenę gier, którą to spokojnie możemy porównać do prawdziwego betatestingu. Twórcy - jeśli chcą - otrzymają dokładną listę błędów oraz sugestie, jak je usunąć. Nie tylko to. Gra może być wysłana do specjalnej grupy testerów Nintendo o nazwie "Mario Club". Klub Mariana wystawia danej grze punktację w skali od 0 do 100 punktów. Tylko 20 punktów obejmuje sferę audiowizualną. Następne 20 punktów dotyczy łatwości zabawy i takich rzeczy, jak rozłożenie przycisków na padzie. Dalsze 20 punktów jest przyznawane za grywalność i rozwiązania zastosowane w grze - np. jak dostać się do innej lokacji. Ocenia się nawet realizm zabawy. Pozostałe 40 punktów to ocena za czas gry, replay value, a nawet za oryginalność i ciekawe pomysły. Ten rodzaj kontroli rzeczywiście zasługuje na szacunek. Natomiast tylko 20 punktów za grafikę i dźwięk pokazuje, czym naprawdę jest kontrola jakości dla twórców każdej z konsol

Prawda leży pośrodku

No właśnie. Spójrzcie na opis kontroli jakości i porównajcie go z ocenami gier, jakie zazwyczaj recenzujemy z Playmanem. Coś jest chyba nie tak? Otóż diabeł tkwi w szczegółach. Zacznijmy od tego, że przy udzielaniu licencji na grę, bierze się pod uwagę regionalny rynek. Kiepski tytuł Charlie's Angels dostał licencję od Sony na sprzedaz w Europie, ponieważ uznano, że skoro film na którym bazuje gra właśnie wystartował w Europie, to jest szansa na sukces tej gry. Tymczasem amerykański wydział Sony miał na ten temat inne zdanie i gry w USA wydać nie pozwolono. Natomiast wersja na GC pojawiła się zarówno w USA, jak i w Europie - uznano, że GC nie ma wiele tego typu gier i watro zaryzykować. Gra nie została wydana na Xboxa.

Najwięcej kiepskich gier ma PS2 - to fakt. Ale tak jak w przypadku NES-a jest to spowodowane wyłącznie popularnością platformy. Więcej sprzedanych konsol to większa szansa na zarobienie kasy Dlatego też na PS2 firmy takie jak Midas czy 505 SameStreet (gry obu wydawców znajdziecie w polskich hipermarketach) prześcigają się w wydawaniu tanich gier. Nie kiepskich, a tanich. Właśnie dlatego Sony zgadza się na wydawanie tego typu tytułów. Bo konsola potrzebuje także gier tanich, niekoniecznie pierwszej jakości. Tak więc kontrola jakości na to pozwala.

Tutaj dochodzimy to sedna kontroli jakości. Przecież tester, który porównuje padaczego Trigger Man z Total Overdose wie, że ten pierwszy to tragedia. Ale nie jemu to oceniać, gra przede wszystkim ma być wypełniać wymagania techniczne i logistyczne stawiane przez jedną z trzech firm, ma być "user friendly", nie musi być kolejnym MGS. Tak więc kontrolowanie jakości to kontrolowanie najpierw aspektów technicznych i wymagań prawnych, a potem grywalności. Sferę wizualną bierze się pod uwagę kiedy nie chcemy, aby gra na naszą konsolę wyglądała gorzej niż u konkurencji. A to wszystko i tak zależy od miejsca, czasu i humoru testerów.

Komisja Europejska przeciwstawiła się praktykom firm tworzących konsole - nie powinno się ingerować w wewnętrzne interesy danego developera pod pretekstem dbania o standard własnej konsoli. Jednak trójka gigantów nie ugięła się pod presją UE i nadal może kontynuować swoją kontrolę jakości. Pozostaje jedynie życzyć sobie, azeby sprawdzano gry takze pod kątem grywalności i wykonania, tak jak częściowo robi to "Mario Club". Chociaż z drugiej strony, jak nie będzie crapów, to nie będziemy mieli o czym pisać z Playmanem. Ciężka sprawa. ☐ [dżujo]

Nie ma jak wybory...

czyli licytacja falsyfikatami - kto ma więcej pod maską

Przygotowania do premiery nowych konsol są niezmiernie ciekawe i tak naprawdę łudząco przypominają nasze jakze barwne wybory parlamentarne. Wszystkie trzy firmy obiecują nam niestworzone rzeczy. Zaskakują pomysłami, często podają nieprawdziwe bądź przynajmniej podkolorowane informacje. Wojna ta, zanim jeszcze rozpoczęła się sprzedaż w sklepach, rozgorzała w mediach. Nic tak przecież nie cieszy, jak z rana obrzucić rywali mięsem i z wieczora też, bo dlaczegóż by nie? Jednak najlepsza w całym tym cyrku jest stworzona przez koncerny iluzja - nowe konsole nie są bowiem aż tak wspaniałe, jak się o nich zwykło mówić i pisać. Dla nas, Graczy, cierpliwych obserwatorów tego marketingowego bełkotu, nie jest to szczególnie dobra informacja. Bowiem o ile początkowo przepychanki gigantów mogły wydawać się nawet zabawne, tak w chwili obecnej przysłowiowego smrodku jest sporo i będzie chyba jeszcze więcej. Pośród całego szumu i wzajemnego przebijania się zawartością niewiele mówiących tabelek zapomniano jednak o tym, kto ma oddać decydujący głos! To my, Gracze! To my będziemy kupować te konsole!

Wydajność z kosmosu

"Graficznie PlayStation 3 i Xbox 360 zdmuchną z powierzchni ziemi wszystko, co do tej pory dane było człowiekowi zobaczyć", "Mocarne pecety zostaną kilka lat w tyle" - od takich opinii roi się w prasie i w Internecie. Cudna bajka? I owszem! Należy od razu zaznaczyć, że nowe konsole nie są wcale tak mocne, jak nam się je przedstawia. Poddać w wątpliwość mozna większość najważniejszych doniesień zarówno od Microsoftu, jak i od Sony. Natomiast co znajdzie się w Revolution, nie wie nawet chyba samo Nintendo, aczkolwiek ostatnie doniesienia nieco rozświetlają spoczywający w mroku projekt i napawają umiarkowanym optymizmem

Pisaliśmy Wam już o tym, że współpraca Sony i nVidii to tak naprawdę dobry krok. Być może wreszcie kolejne PlayStation doczeka się układu graficznego pozwalającego sprostać wymaganiom zarówno twórców gier, jak i oczywiście naszym. W każdym razie w zapowiedziach wszystko wyglądało pięknie. Serce graficzne dla PS3 miało być niezmiernie wydajne i stanowić równowartościowego partnera dla ponoć potężnego układu The Cell. Mówiło się wstępnie o wydajności przekraczającej moc dwóch kart GeForce 6800 Ultra w trybie SLI (technologia nVidia dla peceta pozwalająca łączyć ze sobą dwie karty, efektem jest zwiększona wydajność). Gdy na rynku pojawił się następca GeForce 6 pod postacią karty 7800 GTX, krążyły pogłoski, że rdzeń graficzny dla konsoli Sony oferuje moc na poziomie dwóch GTX. Czy to prawda? W tej chwili nVidia nie ma gotowego pełnoprawnego następcy GeForce 7. Prace nad nim oczywiście trwają, jednak zakończą się zbyt późno, aby powstały produkt mogło wykorzystać Sony. Już nie wspominając o tym, że adaptacja innego rdzenia graficznego do podzespołów konsoli niosłaby ze sobą zapewne sporo zmian. Zatem jakim cudem Sony reklamuje RSX-a jako tak wydajnego? Przecież łatwo można udowodnić, że to najprawdopodobniej zwykłe kłamstwo. Po pierwsze, aby osiągnąć moc 2x6800 Ultra/7800 GTX, najprościej zapakować do wnętrza konsoli dwa rdzenie GeForce 6/7. Brzmi łatwo i przyjemnie, jednak w praktyce zdecydowanie odpada. Po pierwsze, produkt nVidii wydziela spore ilości ciepła, o czym można się łatwo przekonać patrząc na systemy chłodzenia pecetowych kart. Po drugie, do pecetowego SLI wymagany jest zasilacz o dużej mocy. Widzicie PS3 jako gorącą i pazerną na moc krowę? Bo ja nie bardzo. W każdym razie, po trzecie i ostatnie, dwa GPU z GeForce 6 czy 7 to rozwiązanie zbyt drogie. Zatem? Ostatnio kilka serwisów podało informacje, że w PlayStation 3 siedzi lekko zmodyfikowany GeForce 7. Jeden rdzeń o wydajności pecetowego 7800 GT. Również w tej chwili nie pozostaje nam nic innego, jak potwierdzić tę informację, powołując się na tylko sobie znane, lecz bardzo pewne źródło.

Idąc dalej, wypada również zdjąć uśmiech z twarzy sympatykom Microsoftu. Priorytety firmy są nam już znane od wielu miesięcy - Gates chce uczynić swoją konsolę jak najbardziej przyjazną dla developerów. Dla przykładu, w przeciwieństwie do PlayStation 3, rdzenie procesora w Xboxie 360 pracują symetrycznie. Dzięki temu łatwiej jest programistom wykorzystać ich potencjał i tym samym również o wiele łatwiej pisać pod nie oprogramowanie. Podobnie jest z układem graficznym Xenos. Jednostki Vertex Shader, które zajmują się operacjami na obiektach, i jednostki Pixel Shader, odpowiadające za cieniowanie, stały się tutaj jednością. Takie rozwiązanie niesie ze sobą sporo zalet, lecz także i wady. Największy plus jest oczywisty - łatwiej jest programować jedną ujednoliconą jednostkę, niż dwie oddzielne. Minus jest natomiast taki, że jednostki użyte oddzielnie potrafią pracować o wiele, wiele szybciej - specjalizacja to jest to! Jak do tej pory technologia z Xboxa 360 nie jest wprowadzana na rynek pecetowy. Najnowszy układ graficzny ATI dla PC o kodowej nazwie R520 także ma oddzielne sekcje zajmujące się wykonywaniem instrukcji Pixel i Vertex Shader. ATI zapowiada jednak, że nowy standard wprowadzony zostanie w przyszłym roku, prawdopodobnie wraz z premierą chipu R600. Czy te kilka miesięcy nie zostanie przypadkiem wykorzystanych na dostosowanie technologii do pecetowych, bardzo wymagających standardów? W każdym razie, nie taki „toster" wydajny, jak go malują.

nVIDIA
GeForce 7800 GTX

▶ Chip G70, podobny siedzi w PS3

Trudności w programowaniu

Wielordzeniowe procesory to tak naprawdę dość nowa architektura na rynku komputerów domowych. Na rynku pecetowym ta technologia dopiero raczkuje i aplikacji dedykowanych dwurdzeniowym procesorom jest doprawdy niewiele. Wszystkie firmy developerskie dopiero uczą się korzystać z tej nowinki, bowiem w sumie od początku rozwoju przemysłu, gry były pisane pod jednordzeniowe procesory Teraz przychodzi nauczyć się niemal wszystkiego od nowa. Trzeba przystosować swoje, dopracowywane przez wiele lat kody gier do nowych platform Przepisać je na nowo po to, by umożliwić im wykorzystanie dodatkowego potencjału niesionego przez wielordzeniową architekturę. Trzeba także jak najsprawniej i najszybciej przesiąść się ze swojego wieloletniego, dobrze znanego konia, na agresywnego i dzikiego mustanga – a to nie jest taka prosta sprawa. Nie widać zbyt wielu ludzi. którzy się na tym dobrze znają! Na konsolach pisanie jest jeszcze trudniejsze, ponieważ w Xboxie 360 znajdują się trzy rdzenie, a PlayStation 3 ma ich aż osiem. Ten fakt wprawia w panikę sporą część developerów. Według niepotwierdzonych informacji, które niedawno pojawiły się na japońskich, holenderskich i niemieckich witrynach internetowych, developerzy z trwogą spoglądają na podzespoły tworzące PlayStation 3. Tym samym kilkoro developerów, na czele z Carmackiem i Tomonobu Itagakim, publicznie ogłosiło swoje wątpliwości co do konsoli Sony. Wiele mniejszych firm czuje się podobnie, jednak przez respekt i przywiązanie do japońskiego giganta po prostu milczy. Mimo to coraz więcej faktów mówi za siebie, na przykład skasowanie z listy wydawniczej Segi gry Condemned. Wszystko wskazuje na to, że pogłoski faktycznie mogą okazać się przykrą prawdą. Szczegóły już za miesiąc! ☐ [Piotr „Bandit" Lewandowski]

Graczpospolita

Nr 3 Rok 2005 Redaktor prowadzący: M[illegible]zzi Cena: bezpłatna wrzutk[illegible] śląskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: 4,09zł

Mama kradła, żeby kupić dziecku konsolę!

Matczyna miłość wydaje się nie mieć granic! Pewna 33-letnia kobieta dopuściła się przestępstwa, bo chciała spełnić marzenie swojego dziecka. Podając się za nauczycielkę oszukiwała mieszkańców miasteczka Shrophire (Wielka Brytania), wyłudzając pieniądze na domniemaną operację, mającą na celu ratowanie życia dziewczynki "poszkodowanej w wypadku samochodowym". Oczywiście była to tania, pozbawiona jakiegokolwiek artyzmu ściema. Schwytana na gorącym uczynku kobieta ujawniła prawdziwy motyw swojego postępowania. Chciała w ten sposób zebrać fundusze na zakup konsoli PlayStation, która od dawna stanowiła przedmiot pragnień jej syna. Kobieta trafiła do sądu, a przeciwnicy gier zacierają ręce - mają w ręku kolejny argument.

Zawał serca dla fanów Nintendo!

Nazwijcie to eksperymentem, nazwijcie to nową formą sztuki, nazwijcie to szczytem masochizmu, nazwijcie to czystą głupotą. Grupa ludzi postanowiła w bardzo nietypowy sposób "uczcić" premierę konsoli Revolution. W dniu premiery zakupią oni jeden z pierwszych egzemplarzy konsoli, po czym na oczach wszystkich fanbojów, czekających w kolejce na własny egzemplarz, zmasakrują nowiutką platformę. Zniszczą, zgniotą i poszarpią na strzępy. Co ciekawe, by zrealizować swój szczytny cel, liczą na wsparcie finansowe ze strony internautów. Jeśli chcecie uśmiercić paru miłośników Nintendo, którzy niewątpliwie po zobaczeniu podobnej sceny dostaną zawału - nic prostszego! Swój wkład w przedsięwzięcie można wnieść za sprawą strony www.smashmyrevolution.com. Wspominałem już, że świat zwariował?

Podglądactwo kręci bardziej niż granie!

Co może być bardziej zabawne, niż granie na konsoli? Oczywiście patrzenie, jak wirtuozi elektronicznej rozrywki szaleją z padem w ręku! Ostatnio w Japonii zapanowała nowa moda na produkowanie komercyjnych płyt DVD z nagranymi wyczynami profesjonalnych Graczy, dokonujących prawdziwych cudów w popularnych grach wideo. Fani zmierzają do dzielnicy Akihabara, gdzie w lokalnych sklepach nabyć można tzw. "Superplay Discs", czyli kompilacje filmików z zarejestrowanymi akcjami. Na dzień dzisiejszy najpopularniejszy pozostaje film "Gradius V: The Perfect", demonstrujący wyczyny speców w shooterze Gradius V na PS2. Świetny patent! Ambitni do dzieła - czekamy na polską odpowiedź na nowy trend! Wszystkich zainteresowanych zachęcamy do zapoznania się z serwisem Speed Demos Archive (http://speeddemosarchive.com/), zrzeszającym grupę hardkorowych Graczy mających bardzo niezwykłe hobby. Postawili oni sobie za cel przechodzenie gier na czas, robiąc z tego wręcz sportową dyscyplinę. Maniacy gier komputerowych nie raz udowodnili swoje umiejętności, dokonując prawdziwych cudów m.in. z takimi pozycjami, jak Doom, Super Mario Bros, Fallout czy ostatnio też Elder Scrolls: Morrowind (spec ukończył całą grę w 15 minut!). Sportowcy gier komputerowych zainteresowali się ostatnio m.in. Grand Theft Auto: San Andreas, uważaną za jedną z najbardziej rozbudowanych gier na świecie. Nowego wyczynu dokonał doświadczony miłośnik elektronicznej rozrywki, Andy "NTG" Nelson - gra "pękła" w 7 godzin!

Gorący temat:

Kiedy zaciera się granica między rzeczywistością a grą wideo...

Derren Brown jest znanym angielskim psychologiem-iluzjonistą. Wsławił się tym, że doskonale potrafi przewidywać ludzkie zachowania. Reklamuje swoje pokazy jako niesamowite połączenie magii, siły sugestii, iluzji i psychologii. Uważa, że potrafi kontrolować ludzkie zachowania. Faktycznie, jego występy zdumiewają, zaś artysta znany jest z kontrowersyjnych, nastawionych na prowokacje wystąpień. W 1999 r. rozpoczął swoją karierę telewizyjną na brytyjskiej kablówce. Międzynarodową sławę magik zyskał w 2003 roku, kiedy w pokazie na żywo zagrał w rosyjską ruletkę, przykładając lufę rewolweru do własnej głowy. Program ten pokazywano również w polskiej telewizji - magik zakręcił bębenkiem broni, gdzie znajdowała się kula, po czym nacisnął spust (prawdopodobieństwo przeżycia przy jednym naboju w magazynku wynosi ok. 80%).

Ostatnio Brown jako kolejny cel obrał sobie Graczy, bywalców salonów gier! Zastanawialiście się kiedyś, jak by to było przenieść się do środka gry komputerowej? Wyobraźcie sobie podobną scenę: chłopak wchodzi do salonu i jego uwagę przykuwa nowa gra akcji z perspektywy pierwszej osoby (strzelanina z zombiakami). Zaczyna grać, a w tym samym czasie magik obserwuje wszystko z sąsiedniego pomieszczenia za pomocą kamery, generując na ekranie automatu świetlne błyski o różnym natężeniu. Specjalnie przygotowany automat w ten sposób szybko wprowadza ofiarę w trans i stan półsnu. Nieświadomy bohater programu zostaje przewieziony do magazynu, gdzie wiernie odwzorowano świat gry. W rękach umieszczają mu pistolet, po czym zostaje obudzony. Kolejne minuty na pewno zapadną mu na długo w pamięć. Skołowanego, półprzytomnego mężczyznę atakują stada rozjuszonych zombie. Strzela, krzyczy, ucieka. W najbardziej krytycznym momencie magik klaska w dłonie i bohater znowu usypia. Zostaje przeniesiony z powrotem do salonu. Bohater eksperymentu budzi się zdezorientowany z powodu koszmaru, jakiego przed chwilą doświadczył i widać lejący się z niego pot.

Trudno jednoznacznie potwierdzić autentyczność wspomnianego programu telewizyjnego - w telewizji reżyserowane programy to dużo bezpieczniejsza dla stacji opcja, niż emitowanie autentycznego materiału. W nagraniu na żywo trudno przewidzieć konsekwencje prawne. Gdyby sprawy zaszły za daleko, producenci musieliby się liczyć z gigantycznym odszkodowaniem za straty moralne. Dziesięciominutowy fragment programu telewizyjnego można obejrzeć pod linkiem: "http://www.uniquepeek.com/fusion_pages/index.php?page_id=121"

Uwe Boll idzie w ślady Tarantino?

Najsłynniejszy reżyser w branży elektronicznej rozrywki planuje niczym słynny Quentin T. podzielić swój nowy film "Dungeon Siege" (adaptacja słynnej gry RPG) na dwie części. Całość trwać ma około 4 godzin. Gracze ciągle nie potrafią sobie uzmysłowić, jak słynna "bestia" znajduje fundusze na swoje produkcje. Słowo "złe" nie opisuje jego filmów, "straszne" i "przerażające" również nie chwytają całego spektrum wrażeń. Być może określenie "zagrażające ludzkiej egzystencji" oddadzą sens. Jak Uwe to robi? Niektórzy mają powody twierdzić, że zamieszany w to wszystko jest pan S z miejsca, gdzie zawsze jest ciepło. Zachęcam wszystkich do obejrzenia "fanowskiej strony" reżysera, dostępnej pod adresem www.uwebollsucks.com, gdzie można poczytać o "pierwszych doświadczeniach" z filmami reżysera i zapoznać się z obszerną kolekcją obelg pod adresem Bolla. Co ciekawe, istnieje też bardziej radykalny oddział antyfanów, udowadniający, że Boll jest antychrystem (http://www.uwebollisantichrist.com/).

PS3 GRILL

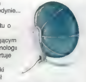
"I'm so proud of it, I put my name on it!"
- Ken Kutaragi

ZDJĘCIE NUMERU!!!

■ Nowe możliwości PlayStation 3 zaskoczą nas już w przyszłym roku. Czyżby szykowała się prawdziwa kulinarna rewolucja?

gad¿et numeru

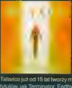
HDTV? Mamy "lepszy" telewizor do X360!



Ma 160 cm wysokości, 165 cm szerokości, 104 cm głębokości i kosztuje jedynie... 20 tysięcy dolarów amerykańskich. Mowa tu o nowym wyświetlaczu hemisferycznym bazującym na opatentowanej technologii TruTheta, która konwertuje obraz 2D rzucany na krzywiznę ekranu w taki sposób, by uwzględniał zniekształcenia optyczne i umożliwiał percepcję zbliżoną do rzeczywistej. W rezultacie tworzy się niezwykle realistyczne wrażenie obecności w wirtualnym świecie. Maksymalna rozdziałka 1024x760, wyświetlanie obrazu w 24 bitach. Producent, firma Elumens, dodatkowo zapewnia oprogramowanie umożliwiające współpracę z rzeczywistymi urządzeniami 3D. Wyobraźcie sobie, jak to cacko będzie się sprawować w połączeniu z konsolami nowej generacji. Czy ktoś jest chętny;)?

VISIONSTATION

MUZYKA gracza



Advent Rising Original Soundtrack

Coraz więcej gier wideo nabiera epickiego wymiaru, zbliżającego je stylistyką do kasowych hollywoodzkich produkcji. Towarzysząca im muzyka coraz częściej staje się elementem nie mniej ważnym od spektakularnej oprawy graficznej, czynnie wpływając na przebieg rozgrywki. Za soundtrack do Advent Rising odpowiedzialni są Tommy Tallarico i Michael Richard Plowman, dwie postacie o wyrobionej od dawna renomie w branży. Tommy Tallarico już od 15 lat tworzy muzykę do gier, a wśród jego dzieł wyróżnić można udźwiękowienie do takich tytułów, jak Terminator, Earthworm Jim, Disney's Aladdin, Evil Dead, Metroid Prime, Maximo, Tomorrow Never Dies, Tony Hawk Pro Skater i Spider-Man. Album jest bardzo epicki i filmowy, co podkreśla wykorzystanie 70-osobowej orkiestry (nawiązano współpracę z Hollywood Studio Symphony) i chóru (32-osobowy Mormon Tabernacle Choir z Salt Lake City). Nagrano go w profesjonalnym studiu na terenie wytwórni filmowej Paramount Pictures w Los Angeles. Otwierający całość utwór "Muse" jest mroczny, ale zarazem energicznie wprowadza w stylistykę całości. Gdyby dać do posłuchania ten album fachowcom, niewątpliwie stwierdziliby, że mamy do czynienia z soundtrackiem z kasowego filmu akcji. Oczywiście ze względu na futurystyczną konwencję gry musiały się tu też znaleźć syntetyczne, elektroniczne brzmienia. Nie zapomniano nawet o utworze wokalnym - w tej roli występuje kompozycja "Greater Lights", wykonana przez wokalistkę Charlotte Martin. Autorzy wpletli w całe udźwiękowienie motyw przewodni, pochodzący z piosenki "Greater Lights". Prosta melodia przewija się przez cały soundtrack, od łagodnych kompozycji fortepianowych ("Poeta"), po wypełnione patosem, podkreślone brzmieniem chóru utwory ("Stolen Transport"). Wykorzystanie chórów było doskonałym pomysłem, a dodatkowo - jak twierdzą twórcy - wskazało na głębszy sens emocjonalny przedstawionej w grze historii, związanej z ratowaniem ludzkości od zagłady. Kilka poczytnych magazynów amerykańskich określiło Advent Rising OST mianem jednego z najlepszych, jaki kiedykolwiek powstał na potrzeby gry. Nie do końca się z tym zgadzam, bo to nie monumentalny instrument wykonawczy i wysoki budżet orzekają o wartości muzyki z gier, a w życiu słyszałem dużo lepsze dzieła. Niewątpliwie jest to jednak wspaniały przykład tego, jak gry wideo ewoluowały przez ostatnie lata. Cały soundtrack został zmiksowany przez Marka Wattersa, człowieka użyczającego swoich talentów przy produkcji trylogii "Matrix" i filmu "Gdzie jest Nemo". Jest to godny polecenia kawał dobrej muzyki! ☐

Ocena: ★★★★☆

Lista tracków

1 Muse	3:08
2 Poeta	3:36
3.Bounty Hunter	3:05
4 Aurelia	3:03
5 Greater Lights	3:52
6.Glorious Human	1:46
7 Stolen Transport	2:[illegible]5
8 Canyon Encounter	2:04
9 The Rise Of Aurelia	2:[illegible]
10 Edumeas Last Stand	2:04
11 Aurelian Castle	2:04
12 The Aurelian Movement	2:2[illegible]
13.Lurian Down	[illegible]:04
14.The Human Movement	2:09
15 Human Demise	[illegible]:35
16 Seeker Assault	2:0[illegible]
17 Midst Of The [illegible]	0:34
18 Seeker Horde	1:04
19 Early Arrival On Aurelia	0:55
20.Power Within	2:[illegible]1
21 Forbidden Strength	1:01
22.Mastery Of Self	2:20
23 Return To Humanity	2:[illegible]6
24 The Seeker Movement	2:09
25 Seeker Unleashed	2:0[illegible]
26 Conquest	0:36
27 Greater Lights (Jay-J's Shifted UP Mix)	3:58
Całkowity czas trwania	57:2[illegible]

Kompozytorzy

Yasunori Mitsuda

Yasunori Mitsuda urodził się 21 stycznia 1972 r. w Tokuyamie. Można go określić mianem "cudownego dziecka", gdyż już od wczesnych lat grał z powodzeniem na fortepianie, choć - jak sam przyznaje - nie interesował się wtedy muzyką. Punktem zwrotnym w jego karierze było obejrzenie filmu "Blade Runner" i fascynacja muzyką Henry Manciniego. Wtedy zamarzył o tym, by w przyszłości tworzyć profesjonalne soundtracki do filmów. Na szczęście dla nas - Graczy - to marzenie nigdy nie zostało spełnione. Mitsuda podczas studiów w 1992 r. otrzymał ofertę od małej, rozwijającej się firmy Squaresoft, która szukała kompozytora muzyki do gier. Yasunori w pierwszych 4 projektach wystąpił w charakterze inżyniera dźwięku. W pewnym momencie powiedział: "stop", grożąc wiceprezydentowi firmy (był nim Hinorobu Sakaguchi) odejściem. Po ostrej wymianie zdań, szefostwo postanowiło dać mu szansę i otrzymał zadanie napisania OST do powstającej gry Chrono Trigger. Pod czujnym okiem i specjalną kontrolą Nobuo Uematsu powstało pierwsze dzieło kompozytora, które błyskawicznie zdobyło ogromną popularność wśród fanów gier wideo. Mitsuda następnie skomponował muzykę do czterech kolejnych gier, m.in. Radical Dreamers i Gun Hazard, aż powstały jego największe arcydzieła, czyli soundtracki do gier Xenogears i Chrono Cross. W jego kompozycjach słychać inspiracje muzyką filmową, co szczególnie odznacza się w motywach bitewnych z gier. Trudno określić jednoznacznie stylistykę jego kompozycji, gdyż jest szalenie zróżnicowana: od muzyki klasycznej, jazzu, utworów etnicznych, po rockowe brzmienia i naleciałości muzyki elektronicznej. W dorobku kompozytora znajduje się kilkanaście albumów, a warto dodać, że obok tych wspomnianych powyżej, zaangażowany był on w tworzenie muzyki do Secret of Mana, Shadow Hearts, Xenosaga, Tsugunai, Legaia 2 i Mario Party. ☐

REMIXER MIESIĄCA:

Nazwisko: Matthew Newman

Posługując się długim pseudonimem Children of the Monkey Machine, jest jednym z najpłodniejszych remixerów. [illegible] utworów czerpiących z popularnych gier, m.in. Super Metroid, Silent Hill 1&2, Final Fantasy 7&8, Chrono Trigger, Castlevania i Bubble Bobble. Lubi mroczne klimaty, a jak sam stwierdza, szczególnie fascynuje go mrok i rządzące naszym światem destrukcyjne siły. Lubi klimaty industrialne, chłód metalu i pożerającą go rdzę. W wolnym czasie miksuje on również utwory z popularnych [illegible] można je uzyskać pod adresem http://[illegible]

NEWSY ze świata muzyki

W Need for Speed: Most Wanted usłyszymy nie tylko piski hamulców, odgłos pracującego na pełnych obrotach silnika, ale i energiczną muzykę płynącą z głośników! Za odpowiedni dobór brzmień odpowiedzialny jest Paul Linford, kompozytor odpowiedzialny m.in. za produkcję oprawy muzycznej do takich produkcji kinowych, jak "60 sekund" czy "Wróg publiczny". Atrakcją ma być udział gwiazd o światowej renomie - wśród grona zespołów zasilających nową odsłonę serii NfS znaleźli się: Prodigy, Jamiroquai, Disturbed, The Roots i Static-X.

Oto pełna lista utworów, jakie znajdą się w grze:

Avenged Sevenfold - "Blinded In Chains"
Bullet For My Valentine - "Hand Of Blood"
Celldweller feat. Styles Of Beyond - "Shapeshifter"
Celldweller - "One Good Reason"
Dieselboy + Kaos - "Barrier Break"
Disturbed - "Decadence"
DJ Spooky And Dave Lombardo - "B-Side Wins Again feat. Chuck D"
Evol Intent, Mayhem & Thinktank - "Broken Sword"
Hush - "Fired Up"
Hyper - "We Control"
Ils - "Feed The Addiction"
Jamiroquai - "Feels Just Like It Should (Timo Maas Remix)"
Juvenile - "Sets Go Up"
Lupe Fiasco - "Tilted"
Mastodon - "Blood And Thunder"
Rock - "I Am Rock"
Static-X - "Skinnyman"
Stratus - "You Must Follow (Evol Intent VIP)"
Styles Of Beyond - "Nine Thou (Superstars Remix)"
Suni Clay - "In A Hood Near You"
T.I. Presents The PSC - "Do Ya Thang"
The Perceptionists - "Let's Move"
The Prodigy - "You'll Be Under My Wheels"
The Roots And BT - "Tao Of The Machine (Scott Humphrey's Remix)"

Amerykański student z Uniwersytetu Missouri otrzymał 3.000 $ na specjalne badania ewolucji, jaka nastąpiła w muzyce z gier - od Super Mario Bros do Katamari Damacy. Patrick Dell szczególną uwagę ma zwrócić na oddziaływanie, jakie ma oprawa dźwiękowa na doświadczających jej podczas zabawy Graczy. Dell chce podkreślić, jak bardzo emocjonalny wpływ na człowieka ma ten typ muzyki - uważa, że ludzie związują się głęboko z ulubionymi utworami, które kojarzą się im z określonymi momentami z danej gry. Ma on też zwrócić uwagę na komercjalizację tej gałęzi muzyki, gdyż coraz częściej soundtracki ukazują się w sprzedaży równocześnie z premierą gry.

W grach ostatnio panuje trend na zatrudnianie sławnej gwiazdy muzyki pop w celu wykonania promującego nowy tytuł utworu (zwykle w charakterze akompaniamentu do znakomicie wykonanego intra). Nie jest to zaskakujący manewr, w końcu branża filmowa robi tak od lat. Square Enix do promowania filmu "Final Fantasy VII: Advent Children" użyło utworu "Calling" autorstwa Kyousuke Himuro. Co jest zaskakującym faktem, utwór jest dość stary i liczy sobie ponad 16 lat! Po raz pierwszy usłyszeć go można było na albumie "Neo Fasico", wydanym w 1989 r. Tetsuya Nomura (reżyser filmu) stwierdza, że "Calling" znakomicie wpasowuje się w specyfikę filmu. Autor piosenki zapytany o komentarz stwierdził, że jest zaszczycony możliwością użyczenia swojej kompozycji na potrzeby "najbardziej efektownej animacji komputerowej w historii". "Calling" znalazł się na oficjalnym soundtracku z filmu, który ukazał się w sprzedaży 14 września.

REMIKSY za darmochę

Tytuł: Search for Cheryl
Autor: Children of the Monkey Machine
Gra: Silent Hill
Link: http://www.ocremix.org/songs/Silent_Hill_act3_SearchforCheryl_OC_Re-[illegible]

Opis: Pamiętacie grozę, jaką wzbudzała pierwsza odsłona serii Silent Hill? Ten remix z pewnością Wam przypomni mrożący krew w żyłach klimat. Industrialowe dźwięki, poszarpany rytm i wkomponowane w całość krzyki małej Cheryl oraz wyrwane z kontekstu wypowiedzi kluczowych postaci tworzą upiorną całość, podbudowaną przez zapętlony motyw rytmiczny. Sample są użyte z głową i przywołują wspomnienia. Wisienką na torcie pozostaje dla [illegible] kultowy szum radia. Te dźwięki to z głośników? Może faktycznie coś niedobrego czai [illegible]

Tytuł: True(ItsGoneNowMix)
Autor: Steve Pordon
Gra: Silent Hill 2
Link: http://www.ocremix.org/songs/Silent_Hill_2_True(ItsGoneNowmix)_OC_Re-[illegible]

Opis: Silent Hill 2 to doskonałość w dziedzinie grozy na ekranie oraz amfetamina dla uszu. Gdy ktoś bierze się za miksowanie dziełek Yamaoki, ma świadomość, na co się porywa. Pordonowi udało się to znakomicie - wykorzystał melodyczny potencjał gitar i basu (posłuchajcie mocarnych riffów od 1:54!). Remix jest też świetny formalnie - z nastrojowym intro, przytupem w środku i rozpływającym się zapewne w spowijającej miasto mgle zakończeniem. Polecam!

Tytuł: The Black Disc Mix
Autor: DJ Jimmy the Leaf
Gra: Castlevania Symphony of the Night
Link: [illegible] Castlevania_SotN_The_Black_Disc_Mix_OC_ReMix.mp3

Opis: Mam do tego kawałka wybitną słabość, bo to jeden z pierwszych mixów, jakie uzyskałem z Sieci ok. 5 lat temu. Główną atrakcją kawałka jest zapętlony sampel męskiego głosu "This is the Playstation Black Disc!" oraz wpływające [illegible] melodyczne. To jeden z tych kawałków, których słucha się pod wpływem wybranej przez Ciebie używki, jakakolwiek by ona nie była:). Chaotyczne riffy i przesterowane dźwięki wprowadzają w niezły transik!

Tytuł: I'm a Pumpkin Man!
Autor: Trauma
Gra: Cauldron II
Link: http://tinyurl.com/96m4w

Opis: Mało kto pamięta starusieńką grę Cauldron II z C64, ale poświęcony jej mix jest z pewnością wart uwagi, bo... ogłaszam go oficjalną schizą tego miesiąca.). Co prawda Halloween już za nami, ale koniecznie zapoznajcie się z tą rozbudowaną i zaskakującą kompozycją. Doskonałe wykorzystanie sampli, genialna instrumentacja (!) i podkład rytmiczny stworzony wręcz do pogowania na rockotece. Lucyfer puszcza sobie ten utworek zapewne na dzień dobry do śniadanka gdzieś na samym dnie piekieł!

Piła

TO BYŁO GRANE

Przez sto numerów PSX Extreme przy każdej możliwej okazji staraliśmy się przybliżyć Wam elektroniczną rozrywkę również w wydaniu klasycznym, przedstawiając najsłynniejsze serie gier, rozwój konsol i początki koncernów, które obecnie rządzą rynkiem. "To było grane" to wycieczka w przeszłość, gdy bohaterowie gier wideo składali się z 10 pikseli, o trójwymiarze nikt nawet nie marzył, a polskie pisma komputerowe lansowały tezę, jakoby NES i Pegasus były dwoma zupełnie różnymi systemami:). Znajdziecie tu recenzje staroci (z oceną "retroatrakcyjności" mówiącą o tym, na ile gra sprawia radość w dzisiejszych czasach, gdy na półce stoją Halo 2, Tekken 5 i Pro Evolution Soccer 5), sylwetki legendarnych programistów, opisy przełomowych rozwiązań programistycznych, a także materiały opisujące, "jak to drzewiej bywało". Czekamy na Twoją opinię na temat "TBG" i ewentualne sugestie dotyczące kolejnych odsłon - dzujo@psxextreme, koso@psxextreme.pl. • [dżujo & koso]

Cenzura Nintendo

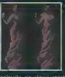
Nintendo do dzisiaj walczy ze stereotypem firmy robiącej gry dla dzieci. Conker Bad Fur Day czy Eternal Darkness częściowo zniwelowały to przeświadczenie. Częściowo, ale taka opinia nigdy nie zniknie. Dlaczego? Amerykańscy twórcy i Gracze pamiętają politykę Nintendo w latach 1985-1994. Zanim powstała amerykańska organizacja ESRB - zajmująca się przydzielaniem kategorii wiekowych w USA - Nintendo of America samo przeprowadzało cenzurę swoich gier. I patrząc na ich zagrania, dzisiejsza cenzura to pełen liberalizm.

Earthbound okazał się ulubioną przez cenzorów z Nintendo grą.

W 1988 r. Nintendo of America wydało dokument zawierający oficjalne "wskazówki" na temat zabronionych treści w grach na konsole Nintendo. Każda firma chcąca wydać w USA grę na NES-a, Game Boya oraz SNES-a, musiała kierować się "wskazówkami" od firmy hydraulika. Ktokolwiek spróbował przeciwstawić się jej koncepcjom, nie mógł liczyć na premierę w Stanach. Big N racjonalizowało swoją cenzurę polityką firmy, która nie pozwalała na zawieranie w grach konkretnych treści. Treści, które mogą zostać uznane za negatywne i źle wpłynąć na wizerunek firmy. Każda gra przed wydaniem w USA była sprawdzana przez amerykańskich cenzorów Nintendo. Prześledźmy kolejne punkty dokumentu i sprawdźmy je na przykładzie gier. Jak łatwo się domyślić, cięcia w niektórych tytułach bywały absurdalne.

"Gry na konsolach Nintendo nie mogą...":

Punkt 1 *"... zawierać sugestywnej tematyki erotycznej albo scen nagości lub gwałtu"*



Japończycy mają dosyć liberalne podejście do kwestii erotyki w grach. Purytańska Ameryka do dzisiaj ma na ten temat inną opinię. Stąd też cięcia. Za przykład niech posłuży screen z gry Castlevania IV. Pomimo że mamy do czynienia tylko z posągiem, w wersji amerykańskiej kobieta jest bardziej zakryta, a jej piersi są "rozmazane". Nintendo cięło także i same słowa związane z seksem. W Final Fantasy 6 (3 w USA) w wersji japońskiej pojawiło się słowo striptizerka - w USA mieliśmy tancerkę.

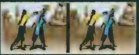
Punkt 2 *"... zawierać języka albo scen, które dyskryminują jakąkolwiek z płci"*

W tym przypadku cenzura najczęściej obejmowała kwestie kobiecych bohaterek w grach. Bossa-kobietę w wersji japońskiej zastępowano facetem. Postacie dziewczyn w bijatykach (Chun Li) były bardziej "zakryte" w wersji USA.

Punkt 3 *"... pokazywać bezcelowej, ekstensywnej przemocy"*

O co chodzi? Ano o sceny znane z GTA. Gracze nie mogli zabijać cywilów i nieuzbrojonych ludzi. Ponadto twórcy musieli wycinać sceny przemocy uznane za "zbędne". Miało to miejsce w przypadku gry przygodowej Maniac Mansion. W wersji PC mogliśmy wrzucić chomika do mikrofalówki i oglądać, jak zwierzę eksploduje. Na NES-ie już tego motywu nie znajdziemy. Także i słowa "kill" czy "death" nie mogły znaleźć się na ekranie podczas zabijania przeciwników. Mogły pojawić się w dialogach, ale nigdy równocześnie ze scenami przemocy. Zresztą dlatego Mario musi "pokonać wszystkich Goombasów", a nie "zabić wszystkich Goombasów".

Punkt 4 *"... zawierać realistycznych scen zgonów"*



Punkt ten łączy się z poprzednim. O krwawych scenach nie mogło być mowy. W tym miejscu szczególnie bryluje Mortal Kombat, który w wersji na SNES-a w USA był bardzo pocięty. Krew zastąpiono potem (widać to na screenie), a fatality zostały po prostu wycięte. Natomiast Sega swojej wersji nie pocięła i gra na ich konsole sprzedała się fenomenalnie. Nintendo podwinęło ogon - w Mortal Kombat 2 mogliśmy już zobaczyć krew i fatality.

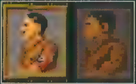
Punkt 5 *"... pokazywać scen przemocy w rodzinie"*

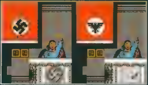
Gry praktycznie nigdy nie zawierają tego typu fragmentów, tak więc ten punkt był łatwy do spełnienia. Jednak gra Earthbound (Mother 2 w Japonii) musiała pogodzić się z cięciami. W wersji japońskiej bohater dostaje klapsa od ojca (nie widzimy tego, tylko słyszymy), a po karze mówi: "Boli mnie tyłek". W wersji USA nie ma odgłosów klapsów od ojca, a po karze bohater mówi: "Nie dostanę deseru".

Punkt 6 *"... pokazywać użycia siły w sporcie"*

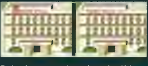
Można oczywiście pokazywać faule, ale nie możemy pokazać krwi po faulu albo złamania nogi etc. Jednakże na tym poziomie technologii twórcy nie mogli pozwolić sobie na takie detale. Zresztą po co mieliby to robić - dzisiaj także nie ma tego problemu.

Punkt 7 *"... odzwierciedlać etnicznych, religijnych, nacjonalistycznych czy seksistowskich stereotypów, pokazywać symboli związanych z jakąkolwiek z rasowych, religijnych czy etnicznych mniejszości, takich jak - krzyże, pentagramy, Bóg [chrześcijański - przyp. Dżujo], bogowie [dozwoleni byli jedynie bogowie greccy i rzymscy - przyp. Dż], szatan, piekło, Budda"*

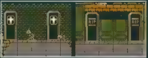




No i tu zaczynają się prawdziwe schody dla twórców. W Wolfenstein 3D można jeszcze wyjaśnić rozmazanie Hitlera jako symbolu nazistów. Zresztą w wersji USA naziści nazywali się The Badd's, a Hitler - Master D (sic!). Podobnie zrozumieć można wycięcie swastyki w grze Bionic Commando, ale dlaczego Nintendo porwało się na znak Czerwonego Krzyża (screen niżej) w grze Earthbound?

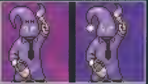


Doskonale rozpoznawalny znak szwajcarskiej organizacji poszedł pod nóż, gdyż Nintendo uznało go za symbol zbyt chrześcijański, który to mógł urazić uczucia innych. Z tego względu często apteczki w amerykańskich wersjach gier miały znaczek... serduszka. Skoro już jesteśmy przy krzyżach - co z kościołami?



W grze Duck Tales znak krzyża na trumnach został zastąpiony przez ekumeniczny napis RIP („spoczywaj w pokoju"). Natomiast tak często pojawiające się w RPG kościoły przemianowano na kaplice albo świątynie. Doszło nawet do absurdalnej sytuacji, gdy w pierwszej Castlevanii Belmont walczył z wampirami przy użyciu bumerangu, a nie krzyża. W FF3 Czar o nazwie Holy zamieniono na Pearl.

Niebezpieczne mogło być wrzucanie do gier odwołań do Ku Klux Klanu, tak więc zdecydowano



Twórca

Ron Gilbert

[illegible] premiery The Secret of Monkey Island, [illegible] twórców tej gry i człowieka, który zrewolucjonizował gatunek przygodówek. Ron Gilbert dorastał w małym miasteczku w Oregonie jako syn profesora fizyki. W szkole średniej liznął nieco języka programowania... i załapał bakcyla, coraz więcej czasu poświęcając zabawie z komputerem. Już jako student, wraz z Tomem McFarlane'em napisał program Graphics Basic. Wspólnie sprzedali go firmie HESware z San Francisco, która krótko potem zatrudniła Gilberta. Większość czasu Ron poświęcił na tworzenie gier akcji na Commodore 64, spotkał go jednak spory zawód, bo firma zaczynała upadać i żadna z jego produkcji nie została wydana. Krótko później zatrudniło go Lucasfilm Games (późniejsze LucasArts). W 1985 roku rozpoczął wraz z Garym Winnickiem prace nad Maniac Mansion. Na potrzeby tego tytułu stworzył specjalny język skryptowania - SCUMM. Maniac Mansion ukazał się rok później (po jakimś czasie również na NES-a, europejska wersja MM na konsolę Nintendo ujrzała światło dzienne dopiero w 1992 roku). Kilka lat później Gilbert zachwycił świat przygodową sagą o Małpiej Wyspie, uznawaną przez wielu Graczy (w tym i mnie) za najlepszą serię adventure w historii. Z czasem gwiazda twórcy SCUMM zaczęła [illegible] znanej z programów i gier przeznaczonych dla dzieci. W 1996 założył firmę Cavedog, która zdążyła wydać właściwie tylko jedną grę - RTS-a pt. Total Annihilation. Cały czas [illegible] przełomowych. Udało się Timowi Schaeferowi (ostatnio Psychonauts), jednemu ze współtwórców The Secret of Monkey Island, dlaczego nie miałoby się udać i jemu? ☐ [koso]

Przełom

SCUMM

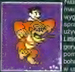
(Script Creation Utility for Maniac Mansion)

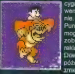
Język skryptowania stworzony przez LucasArts dla ułatwienia developingu Maniac Mansion. Okazało się jednak, iż jego funkcjonalność bez problemu można "rozciągnąć" na kolejne gry tworzone w taki sposób, co okazało się prawdziwą rewolucją w branży. SCUMM stanowi coś pomiędzy engine'em gry a językiem programowania. Służy tworzeniu lokacji, przedmiotów i sekwencji dialogowych bez kodowania w określonym [illegible] konwertowanie gier na inne platformy. Ukazało się 8 wersji SCUMM, a LucasArts ostatecznie porzuciło to narzędzie w 1998, gdy stworzyło GrimE na potrzeby gry Grim Fandango ☐ [koso]

się na cięcia w Earthbound (to chyba faworyt Nintendo). Kolesiowi z kapturem zlikwidowano literki HH. Szkodliwe według Big N było umieszczenie diabła w grach. Z tego powodu zamiast "Devil" mieliśmy słowo "Demon". W Megamanie 4 nazwę bossa "Yellow Devil" zamieniono nawet na "Rock Monster".

Punkt 8 *"... zawierać scen obscenicznych oraz wulgarnego języka"*
Punkt 9 *"... zawierać scen picia alkoholu, palenia papierosów lub zażywania narkotyków. Nintendo nie zezwala na umieszczanie reklam piwa lub papierosów w grach sportowych"*

Problem przeklinania przez postacie z gier wówczas praktycznie nie istniał.





Natomiast inaczej wyglądała sprawa używek. W grze Little Nemo goryl pomagający bohaterowi miał w ustach cygaro, w wersji USA już nie. W grze Punch Out! mogliśmy zobaczyć reklamę "Vodka Drunkenski", później zmieniono ją na "Soda Popinski". Zresztą słowo "soda" najczęściej zastępowało piwo w grach RPG. W FF3 bar, do którego wchodzili bohaterowie, został zmieniony na kafejkę.

Dekadę później

Dzisiaj Nintendo nie stosuje już założeń swojego dokumentu z 1988 r., jednak nie da się ukryć, że dla firmy segment wiekowy od 5 do 15 lat jest bardzo ważny. Dlatego też Big N patrzy z daleka na ręce twórców i uważa na to, co wydają, szczególnie w przypadku gier mających stać się hitami. Czy Nintendo zgodziłoby się na wydanie GTA na ich duże konsole? Mamy wersję na GBA, tak więc skostniali Japończycy poszli z duchem czasu. Niezależnie od tego, Nintendo było pierwszą firmą, która na taką skalę wprowadziła cenzurę. A przecież wszyscy i tak wiemy, że Pokemon to Antychryst. ☐ [dżujo]

OLDSCOOL

Snatcher

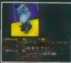
Druga połowa lat 80-tych w fantastyce upłynęła pod znakiem cyberpunku. Film "Łowca androidów" (luźno bazujący na książce Philipa K. Dicka) stał się inspiracją dla twórców komiksów, filmów i gier. W 1988 r. młody Hideo Kojima postanowił dorzucić swoją cegiełkę do cyberpunku.

Kojima objął stanowisko scenarzysty i to oczywiście scenariusz jest najmocniejszą stroną Snatchera. Nie można go streścić w kilku zdaniach, zresztą nawet nie powinno się tego robić. Całą fabułę, aż do prawie trzydziestominutowego zakończenia powinno przeżyć się samemu. Snatcher rozgrywa się w Neo Kobe, tyglu różnych narodowości i jednym z największych miast Japonii. Neo Kobe jest jednak miastem objętym kwarantanną. W metropolii grasują tytułowe cyborgi - snatchery. Czym one są? Nikt tego dokładnie nie wie. Snatchery z wyglądu przypominają ludzi, ale pod ich sztuczną skórą znajduje się jedynie metal. Snatcher znajduje swoją ludzką ofiarę, zabija ją i kradnie jej osobowość (ang. snatch - łapać). Do walki ze snatcherami powołana została specjalna komórka policji - Junkers. Jednym z początkujących "łowców snatcherów" jesteśmy właśnie my - Gillian Seed to żywa kopia Deckarda z "Łowcy". Ale Kojima nie byłby sobą, gdyby fabuła nie była sto razy bardziej zakręcona. W tle pojawia się wirus, który zabił pół Europy, a tytułowy bohater został znaleziony na zgliszczach Moskwy. Zainteresowani? A to tylko początek.

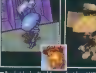
Zaczynamy nasze polowanie na snatchery. Ograniczenia sprzętowe w 1988 r. uniemożliwiały stworzenie filmowego klimatu, zatem jedynym ratunkiem dla twórców było zrobienie klasycznie japońskiej graficznej przygodówki. Gracz wybiera lokację, a po dotarciu na miejsce mamy kilka możliwości - sprawdzić otoczenie, porozmawiać z innym, zebrać dowody - i tak przez całą grę. Sporadycznie (dosłownie kilka razy) pojawia się scena akcji, a raczej prosty "celowniczek", gdzie musimy oddać kilka strzałów - najczęściej w kierunku snatchera. Całość tylko pozornie brzmi średnio. Gra wypchana jest smaczkami, z których słynie Kojima. Zacznijmy od faktu, że przez całe śledztwo pomaga nam robocik o nazwie Metal Gear, stworzony jako "inspiracja grą wideo z początku lat 80-tych minionego wieku" - dokładnie taki sam robocik pojawia się w pierwszym filmku z MGS4! Jedziemy dalej - trafiamy do baru Outer Heaven (!), gdzie przy piwku siedzą bohaterowie z gier Konami, możemy wykonać sobie telefon do tej firmy, a save'y robimy tak samo jak w MGS. Jest tego znacznie więcej. Każda osoba, dla której seria MGS coś znaczy, powinna sprawdzić tę grę. Powinna, choć niekoniecznie ją polubi. Niewyobrażalna liniowość - to największa wada Snatchera. Jeżeli nie zrobimy wszystkiego w odpowiedniej kolejności, nie ruszymy dalej. No i większość gry to dialogi (chociaż złośliwi zarzucają to również serii MGS). Snatcher pojawił się najpierw na konsolę MSX, później wyszła nawet wersja Super Deformed, ale ją lepiej przemilczmy. Sprawdzić natomiast należy wersję na Sega Mega CD, z poprawioną grafiką i czytanymi dialogami (ta wersja posiada drobne zmiany w fabule). Snatcher pojawił się także na PSone i Segę Saturn, ale tylko w Japonii.

Hideo Kojima otwarcie mówi, że nadszedł dla niego czas pożegnania z serią MGS - pora na nowe projekty. Jak wiemy, Hideo lubi sięgać do swoich starych pomysłów, a patrząc na filmik z MGS4 i potencjał serii Snatcher - kto wie, może zobaczymy dalsze losy snatcherów. ☐ [dżujo]

Snatcher	
Data wydania	1988-1994
Platforma	MSX, Sega CD, PSone, Sega Saturn
Retro atrakcyjność	8



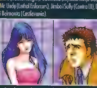
Grafika na MSX-ie jest już dzisiaj bardzo archaiczna. Wersja na PSone ma poprawione niektóre z ilustracji.



Bez dwóch zdań Metal Gear ze Snatchera i MGS4 to ten sam robocik. Ciekawe, jak Kojima to wyjaśni?

Goemon
Mr. Ueda
Contra
Castlevania pair

To knajpa Outer Heaven! Spotykamy tu bohaterów - Sparkstera (Rocket Knight), Goemona (Mystical Ninja Goemon), Mr. Uedę (Lethal Enforcers), Jimbo i Sully (Contra III), Draculę i Belmonta (Castlevania).



Snatcher jest obyczajowo dosyć odważny. Gilian regularnie podrywa inne bohaterki. Pani po prawej ma prześwitujący ręcznik

MOVE
LOOK
INVESTIGATE
LISTEN
USE METAL GEAR

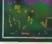
Mika
This is engineering. All the Junker's, that is the runner's equipment is mad

◀ Kilka opcji to wyboru i statyczny screen więcej akcji w tej grze praktycznie nie zobaczycie.

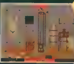
Chiller

No dobra - Manhunt jest zły i ultrabrutalny. A krwawe gry to znak czasu - błąd! Cofnijmy się do 1986 roku i zobaczmy coś naprawdę chorego. Stworzona przez nieznaną firmę Exidy gra Chiller to klasyczny "celowniczek". Tyle że jedna rzecz jest tu nietypowa - strzelamy do prawie nagich, torturowanych ludzi! O, przepraszam, według twórców są to zombiaki. Jasne - wierzymy. Aby przejść do następnego levelu (kolejna sala tortur, cmentarz), musimy uzbierać wystarczającą ilość punktów, a te zdobywamy odstrzeliwując części ciała torturowanym oraz uruchamiając specjalne kombinacje - a to strzelamy w gilotynę i miła pani traci głowę, innym razem uruchamiamy "żelazną dziewicę" z kolesiem w środku. Sadyzm, masakra i wycie zabijanych - tak można opisać grę Chiller. W Manhuncie walczyliśmy z psychopatami, tu robimy za jednego.

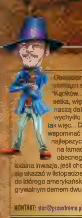
Co ciekawe, pojawiła się także wersja na NES-a! Oczywiście w świetle polityki Nintendo nie mogła wyjść legalnie - był to pirat. W pewnym momencie mogliśmy nawet strzelać do zakonnicy z dzieckiem. Bez komentarza. ☐ [dżujo]



Chiller	
Data wydania	1986
Platforma	Automaty
Retro atrakcyjność	[illegible]



Kącik RPG 70



[illegible], lecz zalew gier w tym miesiącu skutecznie zredukował objętość "Kącików..." do jednej strony, poza tym stuknęła nam setka, więc nie wypadało nie wychylić "setki" za naszą dalszą pomyślność, a że w rezultacie wychyliło się więcej, niż przypadało na jubileusz, tak więc... Dla początkujących fanów oraz lubiących wspominać weteranów przygotowałem ranking najlepszych RPG, o których informacje pojawiły się na łamach naszego pisma od pierwszego, aż do obecnego numeru. Za miesiąc zaś szykuje się totalna inwazja, jeśli chodzi o nowe role-playe - aż 4 tytuły mają się ukazać w listopadzie, w tym sławny już Dragon Warrior VIII, do którego amerykańskiej wersji dołączona zostanie płytka z grywalnym demem dwunastego Finala. ☐ [star]

KONTAKT: star@psxextreme.pl , (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

NAJLEPSZE Z NAJLEPSZYCH

FINAL FANTASY VII

Największy i bez wątpienia najpopularniejszy serwis internetowy oferujący różnego rodzaju opisy do wszystkich możliwych gier, czyli GameFAQs, w związku z mijającym 5-ego listopada dziesięcioleciem swego istnienia (Happy Birthday and Cheers!), przedstawił listę 100 najlepszych gier wszech czasów według użytkowników portalu www.gamefaqs.com. Chyba nie będzie dla nikogo niespodzianką, że pierwsze miejsce i tytuł "The Best Game Ever" otrzymał Final Fantasy VII, zaraz za nim uplasowały się dwie Zeldy (Ocarina of Time z N64 i A Link to the Past ze SNES-a) przedzielone Chrono Triggerem, zaś pierwszą dziesiątkę zamknął kolejny FF, tym razem "trójka". Jako że i u nas wypada okrągły jubileusz, postanowiłem również sporządzić listę najlepszych tytułów - oczywiście RPG - z podziałem na poszczególne platformy i wedle ogólnego własnego rozeznania i opiniotwórstwa. Tak oto prezentuje się wycinek dotychczasowego dorobku developerów w dziedzinie konsolowych role-playów, o których mogliście czytać na łamach naszego pisma i mojego "Kącika...":

PlayStation
1. Final Fantasy VII
2. Vagrant Story
3. Final Fantasy Tactics
4. Chrono Cross
5. Xenogears
6. Final Fantasy IX
7. Suikoden 1 i 2
8. Star Ocean: The Second Story
9. Final Fantasy VIII
10. Front Mission 3
11. Legend of Mana
12. Dragon Warrior VII
13. Breath of Fire 3 i 4
14. Grandia
15. SaGa Frontier 2
16. Tales of Eternia (Destiny 2)
17. Parasite Eve 1 i 2
18. Wild Arms 1 i 2
19. Valkyrie Profile
20. Legend of Dragoon

Remake'i na PlayStation
1. Chrono Trigger
2. Final Fantasy VI
3. Final Fantasy V i IV
4. Final Fantasy I i II

Saturn
1. Grandia
2. Lunar: Silver Star Story

Dreamcast
1. Skies of Arcadia
2. Grandia II

PS2
1. Final Fantasy X
2. Star Ocean: Till the End of Time
3. Disgaea: Hour of Darkness
4. Dark Chronicle (Dark Cloud 2)
5. Breath of Fire: Dragon Quarter
6. Shin Megami Tensei: Lucifer's Call
7. Wild Arms 3
8. Ys: The Ark of Napishtim
9. Shin Megami Tensei: DDS 1 i 2
10. Shadow Hearts 1 i 2 (Covenant)
11. Kingdom Hearts
12. Final Fantasy X-2
13. Atelier Iris: Eternal Mana
14. Suikoden 3 i 4
15. .hack vol 1-4
16. Legaia: Duel Saga
17. Xenosaga ep. I i II
18. Makai Kingdom, La Pucelle Tactics, Phantom Brave
19. Grandia Xtreme
20. Summoner 1 i 2

Xbox
1. Elder Scrolls III: Morrowind
2. Star Wars: KotOR 1 i 2
3. Jade Empire
4. Fable
5. Sudeki
6. Arx Fatalis

GameCube
1. Paper Mario
2. Tales of Symphonia
3. Baten Kaitos
4. Final Fantasy: Crystal Chronicles

Wieloplatformowe (PS2/Xbox/GC)
1. Baldur's Gate: Dark Alliance 1 i 2
2. Lord of the Rings: Third Age
3. Gladius
4. The Bard's Tale
5. X-Men Legends 1 i 2

Online
1. Final Fantasy XI (PS2)
2. Everquest: Online Adventures (PS2)
3. Phantasy Star Online (DC/Xbox/GC)

RPG EXTREME

Zadanie "domowe" sprzed dwóch miesięcy nie sprawiło Wam kłopotów, wielu wiedziało, że stworki towarzyszące głównym bohaterom gier z serii Lunar nosiły imiona Nall (L. Silver Star Story) oraz Ruby (L. Eternal Blue) zaś "extremalny fant" wędruje do Pawła Pycha z Ostrołęki. Czas na kolejne wyzwanie, tym razem dość nietypowe, z racji jubileuszu.

Podaj tytuł pierwszej recenzowanej przeze mnie gry w PSX Extreme oraz pierwszego wykonanego przeze mnie (w całości) opisu.

Na odpowiedzi czekam Do skutku. Może ktoś mnie jeszcze pamięta. Uwaga - w konkursie nie mogą uczestniczyć byli oraz obecni redaktorzy PSX Extreme oraz ich rodziny. All rights reserved.

NAGRODY

Nagrody w tym miesiącu otrzymują:
Pawła Pycha z Ostrołęki oraz Bartek Kopczyński z Chełmska Śląskiego

PANTEON GWIAZD

Kto: Bartek "Nizmo" Kopczyński
Gra: Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga
Osiągnięcie: dopakowanie wszystkich postaci do 99 poziomu doświadczenia

MITOMANIA - ENCYKLOPEDIA

Tym razem prezentuję hasła nadesłane przez Bartosza Peplińskiego z Gdyni, który otrzymuje za nie 2 punkty do rankingu.

A

- **Alastor** (potwór z Castlevania: Aria of Sorrow) - w mitologii greckiej był to duch pomsty za zbrodnie, ścigający tych, którzy je popełniali. W chrześcijaństwie natomiast został przedstawiony jako demon-kat, który dokonywał egzekucji.

B

- **Balor** (boss z Castlevania: Aria of Sorrow) - w mitologii celtyckiej był on bogiem śmierci oraz królem gigantów. Miał jedno oko, ale prawie nigdy go nie otwierał, ponieważ otwarte mogło zniszczyć jednym spojrzeniem wszystko i wszystkich. Według pewnej przepowiedni, miał on zostać zabity przez swojego wnuka, Luga Długorękiego. Balor chciał zapobiec spełnieniu się proroctwa, lecz mu się to nie udało - podczas wielkiej bitwy pod Mag Tuireadh gigant otworzył swoje oko, by zabić króla Nuadę, wtedy Lug zaatakował swojego dziadka, wybił mu oko, wskutek czego Balor zmarł.

E

- **Erynie** (potwory z Castlevania: Aria of Sorrow) - w mitologii greckiej były to boginie zemsty, zrodzone z krwi rannego Uranosa. Ich obowiązkiem było przestrzeganie prawa społecznego oraz naturalnego oraz ściganie przestępców wszelkiej maści, ale szczególnie zabójców. Wyglądały one przerażająco pomarszczone jak staruchy, z wężami zamiast włosów, psimi twarzami z oczami przepełnionymi krwią, z czarnymi jak węgiel ciałami oraz skrzydłami jak u nietoperza. Były trzy erynie: Alekto (gniew), Tyzyfone (zemsta) oraz Megajra (nienawiść). Ich rzymskimi odpowiedniczkami były Furie.

L

- **Legion** (boss z serii Castlevania) - w Biblii, a konkretnie w Ewangelii wg św. Marka, tak właśnie nazywał się człowiek, którego spotkał Jezus w Gerazie, krainie położonej niedaleko Galilei. Nazywał się tak, ponieważ był opętany przez wiele duchów nieczystych. Nikt nie mógł go poskromić, ponieważ był on w stanie zrywać nawet łańcuchy i pęta. Po uwolnieniu tułał się dnie i noce bez wyraźnego celu, do czasu spotkania Chrystusa. Opętany prosił go, żeby nie odganiał złych duchów do czasu znalezienia trzody świń pasących się na górze. Po znalezieniu duchy zostały uwolnione od nieszczęśnika i opętały stado (całkiem spore - 20 tys. sztuk), świnie zaś pod wpływem opętania spadły z klifu i potopiły się. Gdy okoliczni chłopi przyszli do Jezusa, zobaczyli przy nim człowieka uwolnionego od "legionu", już przy zdrowych zmysłach.

Q

- **Quetzalcoatl** (summon z Final Fantasy 8) - bóg ten pochodzi z mitologii azteckiej. Jego imię znaczy dosłownie Pierzasty Wąż, choć w grze przedstawiony został pod postacią elektrycznego ptaka. Był to przeciwnik Tezcatlipoca, z którym naprzemiennie tworzył i niszczył świat. Był bogiem wiatru, powietrza, dziennego nieba i dobrobytu oraz opiekunem człowieka, zwłaszcza rzemieślników. Nauczał ludzi, przekazał im wiedzę o kalendarzu, niebie i świecie podziemnym. Z tym bóstwem związana była również pewna przepowiednia. Otóż Quetzalcoatl po pewnym czasie został zmuszony do opuszczenia Azteków, jednakże obiecał im, że kiedyś powróci. W ludzkiej postaci przedstawiano go jako jasnego, wysokiego człowieka z brodą, lecz osobą, której rysopis bardzo pasował, okazał się Hernan Cortes (przywódca hiszpańskich konkwistadorów), który przybył tam w roku 1519. Aztekowie byli sparaliżowani tym, że ich przepowiednia się spełniła, a Cortes wykorzystał to do podbicia ich państwa przy użyciu broni palnej. W pewnym sensie proroctwo to doprowadziło do zagłady tego ludu.

NEWS

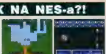
SUIKODEN 5

Konami zasuwa jak rozpędzona lokomotywa - po całkiem niedawnym Suikodenie 4 oraz właśnie wydanym Suikoden Tactics, kolejna część sagi na PS2 (prawdopodobnie ostatnia na tę platformę) pojawia się na horyzoncie, a wraz z nią pierwsze informacje. Historia piątej odsłony serii rozgrywać się będzie w Queendom of Falena, w czasie nie tak znów odległym od wydarzeń pierwszych trzech części (kiedy dokładnie, jeszcze nie wiadomo), głównym bohaterem będzie syn samej królowej, zaś wydarzenia mają się kręcić wokół nowego runu o nazwie Sun (Słońce) oraz militarnego zagrożenia wiszącego nad królestwem. Wiadomo już, że nastąpi powrót do sześcioosobowego składu drużyny, wraz z rozbudowaną możliwością ustawiania formacji, powróci również - przynajmniej w pewnym sensie - znany z "trójki" system upgrade'owania zdolności poszczególnych postaci. Oczywiście nie zabraknie ataków łączonych oraz rekrutowania nowych członków "grupy bojowej", czyli 108 Stars of Destiny. Suikoden 5 został dobrze przyjęty podczas prezentacji na Tokyo Game Show, tam też padło zapewnienie o lokalizacji tego tytułu.

OBLIVION VS. FISKUS 0:1

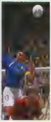
Okazuje się, że nic ma nic pewnego. Całkiem niedawne zapewnienia rzecznika prasowego Bethesdy, że Elder Scrolls IV: Oblivion stanowić będzie jeden z tytułów startowych Xboxa 360, obalone zostały przez oświadczenie wydawcy Take 2, według którego gra ukaże się dopiero w drugim kwartale przyszłego roku. Oczywiście chodzi tu o pieniądze, a w szczególności o wykazanie niższych dochodów owego wydawcy w bieżącym roku fiskalnym, który kończy się bodajże w kwietniu. Ech, nie lubię takich sytuacji.

FINAL FANTASY X NA NES-a?!



Ci Japończycy chyba nie mają w co grać. Grupa skośnookich hakerów postanowiła stworzyć NES-owy odpowiednik dziesiątego Finala, używając do tego celu romu Final Fantasy 2 jako bazy. Pomijając prezentację graficzną, całkiem zresztą niezłą, jak na tak "przedpotopową" konsolę, hakerzy zadbali nie tylko o zaprojektowanie świata gry i przepisanie dialogów, lecz również o scenki fabularne (jest nawet słynna "kąpiel" Tidusa i Yuny) oraz overdrive'y, łącznie ze sposobami ich wykonywania (jak choćby naciskanie odpowiednich klawiszy przy Bushido Aurona). Co więcej - gra zawierać będzie Sphere Grid oraz możliwość rozgrywania meczów blitzballa w 2D! Oczywiście kompletna gierka dostępna będzie wyłącznie poprzez "nieoficjalne" kanały dystrybucji, czyli będzie ją można ściągnąć z Netu. Kredyty dla Jerry'ego.

Kącik SPORTOWY 69



Przez cały bieżący numer PE przewijają się motywy jubileuszowe, co nie jest niczym dziwnym przy "setce", ale też w związku z tym kąciki dostały wyjątkowo po jednej stronie, stąd będzie nieco krócej niż zwykle. Oczywiście jedziemy dalej z tematem Edit Mode w Pro Evolution Soccer 5. Dziękuję za spory odzew w sprawie kolejnych lig (niemiecka, francuska), wzorem opublikowanej w poprzednim numerze Premiership - pojawią się w następnych wydaniach. Natomiast za miesiąc zaproponuję Ci poprawne nazwy klubów z Ligue 1 oraz Bundesligi (plus pozostałe drużyny z innych lig bez licencji), poprawne nazwy wszystkich uwzględnionych w grze stadionów, a także prawdziwe nazwiska zawodników z reprezentacji. Zwracam też Twoją uwagę na konkurs związany z PES5. ☐ [shiva]

KONTAKT: shiva@psxextreme.pl; tel. 0660 472 224; (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")

KONKURS PES5

Z okazji jubileuszowego #100 numeru PE, ogłaszam na łamach „Kącika sportowego" specjalny konkurs. Bawimy się w trybie edycji, a konkretnie chodzi o stworzenie polskiej Orange Ekstraklasy w PES5. Oczywiście wielka szkoda, że producent nie udostępnił opcji stworzenia całej ligi, ale drużyny oraz piłkarzy można tworzyć, a edytor jest tak rozbudowany, że da się również odwzorować oryginalne herby, emblematy, koszulki itd. O nagrodach poinformuję za miesiąc, konkurs potrwa do 10 stycznia 2006 roku. Oceniać będziemy przede wszystkim jak najwierniejsze odwzorowanie wizualne prawdziwych odpowiedników, ale także statystyki piłkarzy, stąd prośba, by nie przesadzać i nie dawać np. 95 w ataku Piechnie czy innemu naszemu "lokalnemu" snajperowi. Prace można nadsyłać na kartach pamięci (oczywiście do zwrotu) lub w formie papierowej (wydruk nazwisk piłkarzy wraz z ich statystykami plus kolorowy wydruk stworzonych herbów/logosów oraz strojów). Wszystko na adres redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy - konkurs". Ewentualnie w formie elektronicznej na mój mailowy adres shiva@psxextreme.pl - zapraszam do zabawy.

WYWIAD Z EŚKIEM, MISTRZEM EUROPY W PES4

W czasie, gdy polska reprezentacja dawała na Old Trafford przykład, jak nie należy grać w piłkę, a miliony rodaków obgryzały paznokcie przed odbiornikami TV, na dalekiej Sardynii pewien skromny chłopak sprawił, że mimo wszystko mieliśmy powody do radości. Grzegorz "Esiek" Kuźnik został Mistrzem Europy w Pro Evolution Soccer 4, dając pokaz chłodnego profesjonalizmu (stąd też nowa ksywa - Iceman) i bezwzględnego wykorzystania schematów na strzelanie goli. Mimo przeciwności losu (kamera Normal Long, na której nikt w Polsce nie gra) pokonał całą stawkę, wygrywając puchar, uścisk dłoni Seabassa i respekt wszystkich uczestników Polskiej Sceny PES-a. Esiek, zwykły chłopak z Podla. . ee, ze Śląska oczywiście. ☐ [koso]

Koso: *Opisz proszę pokrótce kolejne etapy turnieju. Z zapisu zmagań wynika, że pewne problemy miałeś w grupie, z kolei w "drabince" nie było już na Ciebie mocnych:). Które spotkanie najbardziej zapadło Ci w pamięci?*

Esiek: W pierwszej fazie graliśmy w 5-osobowych grupach. Tu faktycznie były problemy. Najtrudniejsze było przestawienie się z kamery Wide (na jakiej gramy w Polsce) na obowiązującą tam Normal Long, przez co w pierwszym meczu straciłem 5 bramek (w tym 3 samobójcze głównie z powodu kamery właśnie). Wyszedłem z grupy z ostatniego premiowanego awansem miejsca, czyli trzeciego. Kolejna faza to ponownie grupy, tym razem 3-osobowe. Tu także wyszedłem z ostatniego możliwego miejsca (2). Dalej była już drabinka, zaczynająca się od ćwierćfinału (i od mistrza Anglii). Najbardziej w pamięci zapadł mi mecz, a jakże, finałowy. Szybko objęte prowadzenie, utracone niestety przed przerwą. Po wznowieniu strzeliłem na 2:1 i zaczęła się wojna nerwów, którą na szczęście wygrałem. Od 70. minuty widać było już lekkie podirytowanie Belga. Zaczął faulować, co skończyło się dla niego 3 czerwonymi kartkami. W tym momencie wiedziałem już, że wywiozę dobry rezultat.

■ Finałowy mecz. Esiek emanuje spokojem i pewnością siebie. Rywal już wie, że Polak nie da sobie wydrzeć zwycięstwa.

Koso: *Jakimi drużynami i ustawieniami grano na mistrzostwach?*

Esiek: Wszyscy brali Brazylię, chyba tylko 3-4 osoby grały kimś innym, w tym ja i Seba (Mistrz Polski). Ja grałem Anglią, on Francją. Na pytanie „kim grasz?" większość Graczy reagowała dziwną miną, uważając, że jeśli chcesz odnieść jakiś sukces, nie masz wyboru - jest tylko Brazylia, czyli niby drużyna dla "zawodowców". Ustawienia przeważnie typowe, głównie 4-3-3, choć często spotykało się tzw. ustawienie B, czyli takie, które można włączyć w czasie meczu nie wchodząc do formacji. Najczęściej była to całkowita obrona, 11 na własnej połowie, i z takim też ustawieniem spotkałem się w półfinale; Francuz użył go zaraz po strzeleniu bramki. Na szczęście udało mi się wyrównać i nie dopuścić do objęcia przez niego ponownego prowadzenia.

Koso: *Podpatrzyłeś coś ciekawego u innych Graczy? Sposób wykorzystania schematów, jakieś nietypowe ustawienia, gierki psychologiczne?*

Esiek: Raczej nic nowego, po prostu większość zagrań opanowana do perfekcji. Przygotowani byli na każdy styl gry, potrafili się błyskawicznie przestawiać - to naprawdę robiło wrażenie. Co ciekawe, nie strzelali wolnych z tzw. wysunięcia, co u nas jest właściwie podstawą, jednak i bez tego radzili sobie znakomicie.

■ Ojciec serii PES, Shingo Takatsuka wręcza Eśkowi puchar za zwycięstwo.

Koso: *Jak widzisz poziom Polskiej Sceny PES-a na tle Graczy z innych krajów?*

Esiek: Poziom rodzimych Graczy oceniam naprawdę bardzo wysoko, jednak niestety do ścisłej czołówki trochę nam jeszcze brakuje. Myślę, że głównym powodem takiego stanu rzeczy jest zbyt mała liczba turniejów u nas rozgrywanych, doświadczenie z nich wyniesione jest, jak wiadomo, bardzo ważne. W Francji czy Anglii często są nawet 2 turnieje tygodniowo, w Polsce jest dobrze, jeśli jest 1 na miesiąc. Mam nadzieję, że niedługo to się zmieni.

Koso: *Rozmawiałeś z Graczami z innych państw? Jak rozwija się u nich scena PES?*

Esiek: Przede wszystkim u nich wszystko jest oficjalne, zatwierdzone przez Konami. My z naszą sceną chowamy się niestety „w podziemiach". Konami nie zauważa albo nie chce nas zauważać. Mam nadzieję, że dzięki temu zwycięstwu coś się zmieni. Rozmawiając z Graczem z Holandii dowiedziałem się, że u nich podobnie jak teraz u nas scena rozwijała się i zaczynała od działań czysto amatorskich. Po pewnym czasie zostali zauważeni przez Konami i teraz na ich turniejach są nagrody pokroju np. PSP. Może wkrótce będzie tak i u nas.

Koso: *Przyznaj się, co (poza splendorem) zgarnąłeś za zwycięstwo:).*

Esiek: 20 000 funtów, puchar, tytuł Mistrza Europy i pewność, że zagram w kolejnych ME. No dobra, z tymi funtami żartowałem:).

Koso: *Jak Ci się podobała cała podróż i wyjazd do Włoch?*

Esiek: Wycieczka była niesamowita. Dla samej atmosfery warto było tam być. Mieszkaliśmy w 5-gwiazdkowym hotelu, w którym większość rzeczy była z góry opłacona przez Konami (darmowy barek oraz różne inne atrakcje, jak np. mecze piłki plażowej). Warto podkreślić, że cała otoczka turnieju była naprawdę pierwszej klasy, samej organizacji także nie można było nic zarzucić.

Koso: *Wyjaśnij naszym Czytelnikom, czym są Twoje słynne „lama passy", na które tak łatwo dawali się nabierać Twoi przeciwnicy na włoskich mistrzostwach.*

Esiek: Osławione już „lamy" to nic innego, jak wejście skrzydłem w pole karne przeciwnika (przy kiwnięciu 2-3 obrońców), podanie do nadbiegających ofensywnych pomocników (w moim przypadku Scholes lub Lampard) i strzał z pierwszej piłki. W 90% przypadków takie zagrania kończą się bramką.

■ Patriotyczny gest - Grzesiek całuje polską flagę na koszulce

Koso: *Jaka była reakcja innych Graczy na zwycięstwo zawodnika z Polski? Przed mistrzostwami zapewne nie wiedzieli nawet, że u nas gra się w PES-a.*

Esiek: Dokładnie, czytając wypowiedzi na niektórych forach zachodnich widać, że zaskoczenie było naprawdę ogromne. Wymieniając uczestników, z początku nawet nie wiedzieli, że "jacyś Polacy" wezmą udział w mistrzostwach. Spotkałem się już nawet z opiniami, że Polska może być najlepiej grającym krajem w Europie, co - trzeba przyznać - jest dość miłe.

Koso: *Gramy już w PES5 - jak widzisz swoje szanse w kolejnej części tej gry? Czy spore zmiany w gameplayu są dla Ciebie korzystne?*

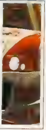
Esiek: Na pewno nie:) Nie są korzystne choćby ze względu na brak „lam", a także dlatego, że teraz rozgrywka jest dużo wolniejsza i nie da się już jednym zawodnikiem kiwnąć trzech obrońców, co, nie ukrywam, bardzo lubiłem.). Więc moje szanse nie są już takie, jakie były w przypadku PES4. Ale jest druga strona medalu. PES stał się zdecydowanie bardziej realistyczny i to mnie naprawdę cieszy.

■ Najlepsza trójka turnieju, Esiek stoi w środku

CPP O PES5

Od wielu z Was dostałem sygnały, że Czołówka Polskiego PES-a surowo oceniła najnowszą część naszej ukochanej serii. Trzeba wziąć jednak pod uwagę, że tzw. polska scena PES-a patrzy przez nieco inny pryzmat. Chłopaki szukają rzeczy typu "tak i tak zawsze można strzelić bramkę" albo "tak i tak można zrobić to i tamto", traktując grę zbyt mechanicznie. Nic więc dziwnego, że brakuje w tym trochę zwykłego trzeźwego podejścia do gry jako takiej - nie turniejowej, a po prostu gry dla zabawy i przyjemności. Dla ogromnej większości fanów PES-a chodzi przecież przede wszystkim właśnie o gameplay, a nie o szukanie schematów i jednostajne stosowanie ich na turniejach. Warto jeszcze zauważyć, że po kolejnych kilkunastu dniach grania część sceny zmieniła zdanie i podniosła swoją ocenę, m.in. Sado na "9+".

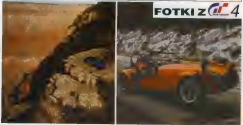
Kącik WYŚCIGOWY 80



Niech to całe FIA szlag trafi. Nie dość, że co roku kombinują z przepisami różnorakich wyścigów, to z tą licencją dla Polaka już przesadzili. Inne patałachy otrzymywały ją dosłownie za nic, a mistrzowi się odmawia. Robert, nie przejmuj się, zbierz doswiadczenie w grudniu w Barcelonie, a za rok będą o Ciebie sami zabiegać. (...) Jedyna dobra wiadomość w tym „miechu" to turniej WRC4. Poszło w miarę sprawnie, a co się działo i kto przeszedł - przeczytajcie obok. O konkursach z fotkami przypominać nie muszę, bo to już standardowa pozycja, więc polecam przeglądnąć i do przeczytania za miesiąc ☐ [gamera]

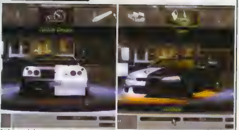
KONTAKT: gamera@go2.pl ; tel. kom. 0603 564-172, gadu-gadu: 430614
listy na adres: Mirosław Grabe ul. Paderewskiego 1b/22 41 710 Ruda Śląska 10

FOTKI Z GT 4



Gostek podpisał się jako chudy 986, więc trudno powiedzieć, skąd jest i jak się nazywa. To jednak nie zmienia faktu, że dwie z jego kilkunastu fotek w tym miesiącu deklasują konkurencję. Gratuluję „smaku" i pomysłu.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TUNING



Dwukolorowe, biało-czarne autko podbiło w tym miesiącu serca jury. Jako że symbole dalekowschodnie to konik mojej szwagierki, więc jeśli o to autorowi projektu chodziło, to trafił. Jeśli wyszło mu to tak „bezinteresownie"... to też trafił ! A zwycięzcą został Sebastian Dudek ze Szczerbic.

WRC TURNIEJ

No i poszło. Zawodnicy jak na razie stawili się w komplecie, więc pan listonosz miał ręce pełne roboty, bo z kaset to teraz mogę sobie ścianę domu postawić. Pierwsza tura turnieju rozgrywana była na pięciu OS-ach w niespełna 40 minut, zatem jazda była ostra. Ale tak miało być: krótko, ostro, bez pomyłek i bez wybaczenia ze strony gry. A oto szczegółowe wyniki:

PIERWSZA GRUPA.

OS1 Monte Carlo-
Subaru Impreza WRC 2004
OS1 Szwecja- Citroen Xsara WRC
OS1 Meksyk- Peugeot 307 WRC
OS1 Nowa Zelandia- Skoda Fabia WRC
OS1 Cypr- Mitsubishi Lancer WRC 04

Zwycięzcą grupy został: **Robert Gondek z sumą czasów: 16,08,53**
Pozostała trójka, która przeszła do drugiej fazy to: **Dariusz Lisowski, Marek Wyrchol i Adam Skolik.**

DRUGA GRUPA.

OS1 Grecja- Subaru Impreza WRC 2004
OS1 Turcja- Citroen Xsara WRC
OS1 Argentyna- Peugeot 307 WRC
OS1 Finlandia- Skoda Fabia WRC
OS1 Niemcy- Mitsubishi Lancer WRC 04

Zwycięzcą grupy został: **Robert Micek z sumą czasów: 16,39,02**
Pozostała trójka, która przeszła do drugiej fazy to. **Marcin Jaszczak, Krzysztof Kornaś i Damian Libisz.**

TRZECIA GRUPA.

OS2 Australia-
Subaru Impreza WRC 2004
OS2 Hiszpania- Citroen Xsara WRC
OS2 Francja- Peugeot 307 WRC
OS2 Włochy- Skoda Fabia WRC
OS2 Anglia- Mitsubishi Lancer WRC 04

Zwycięzcą grupy został. **Michał Misiak z sumą czasów: 18,54,84**
Pozostała trójka, która przeszła do drugiej fazy to: **Artur Rudy, Kamil Żak i Jakub Bąk.**

CZWARTA GRUPA.

OS2 Japonia-
Subaru Impreza WRC 2004
OS2 Niemcy- Citroen Xsara WRC
OS2 Finlandia- Peugeot 307 WRC
OS2 Grecja- Skoda Fabia WRC
OS2 Szwecja- Mitsubishi Lancer WRC 04

Zwycięzcą grupy został: **Dariusz (spiditorun POL) Płachecki z sumą czasów: 22,21,18**
Pozostała trójka, która przeszła do drugiej fazy to: **Szymon Michalski, Kamil Lipa i Dawid Mosz.**

Kolejna tura rozegrana zostanie **od 25 do 28 listopada 2005 roku** (dowolnie dla każdej z grup), a grupy, z których wyjdzie po czterech zawodników, wyglądają następująco.

GRUPA A
Robert Gondek
Dariusz Lisowski
Marek Wyrchol
Adam Skolik
Michał Misiak
Artur Rudy
Kamil Żak
Jakub Bąk

GRUPA B
Robert Micek
Marcin Jaszczak
Krzysztof Kornaś
Damian Libisz
Dariusz Płachecki
Szymon Michalsk
Kamil Lipa
Dawid Mosz

Nagrodą główną jest kierownica IMPACT WHEEL (PC, PS2, Xbox) ufundowana przez firmę KARUMA. HTTP://WWW.SAITEK.PL

URZĄDZENIA DO INSTALACJI I OBSŁUGI KIEROWNIC Z OSPRZĘTEM UŻYWANYCH DO JAZDY W GRACH KONSOLOWYCH I KOMPUTEROWYCH

REGULOWANE • SKŁADANE • SOLIDNE

NOWOŚĆ!
TO DOPIERO BĘDZIE JAZDA!... I NIE TYLKO

REALITOR
fotel
▶DLA WYGODNYCH
410,-

NORMITOR
krzesło
▶DLA NAJMŁODSZYCH
340,-

PROFITOR
fotel + ławka treningowa
▶DLA ĆWICZĄCYCH
460,-

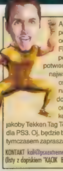
STABITOR
stelaż
▶DLA OSZCZĘDNYCH
230,-

WWW.ACTIVER.COM.PL
e-mail:biuro@activer.com.pl
tel./fax (0 22) 671 86 53
tel.kom. 0 501 599 703

obecnie
⇨WYSYŁKA⇦
GRATIS!

Wirtualne rajdowanie
Naturalne kierowanie
Indywidualne przystosowanie
Uniwersalne korzystanie

Kącik BIJATYK 86



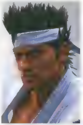
AWANTUUURAAA!!! No powitać, powitać:). Ledwie kilka godzin temu odbył się nowy, krótki pokaz Virtua Fighter 5, postanowiłem więc podsumować wszelkie istotne i potwierdzone informacje dotyczące jednej z najważniejszych bijatyk. Oj, szykuje się ostra konkurencja - tutaj AM2 pracuje nad VF5, a jednocześnie Team Ninja dokłada wszelkich starań, żeby Dead or Alive 4 było iście wywalone w kosmos. A tymczasem plotka niesie, jakoby Tekken Tag Tournament 2 był tytułem startowym dla PS3. Oj, będzie burza w najbliższych miesiącach, a tymczasem zapraszam do lektury. ☐ [kali]

KONTAKT kali@psxextreme.pl, tel 0501 391 911
(listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

VIRTUA FIGHTER 5

■ Nowy zawodnik - meksykaniec El Blaze

Oke, czas nieco podsumować wiadomości dotyczące tego elektryzującego, choć nadal owianego mgiełką tajemnicy mordobicia - akurat w dniu, w którym piszę te słowa, odbył się zorganizowany przez Segę pokaz nadchodzących gier tej firmy. Wiadomo już, że gra ma się ukazać na automatach w okolicach wiosny 2006 roku, i raczej można zapomnieć, by był to launch title na PS3; zresztą do tej pory nie potwierdzono żadnych wersji na konsole next-gen. VF5 będzie śmigać na najnowszej płycie arcade stworzonej przez Segę, potworze noszącym nazwę Lindbergh. O ile w samej kwestii modeli postaci aż tak powalającego szoku nie ma, jak to zwykle miało miejsce w przypadku nowej odsłony serii (choć i tak VF5 wygląda najlepiej spośród wszystkich istniejących i nadchodzących mordobić), tak uwagę przykuwa wprost niesamowita animacja. Doskonale odwzorowana praca mięśni i mimika, zachowanie ciuszków w trakcie ruchów, do tego cudowne efekty świetlne i uwzględnienie cieni, świetnie prezentujące się postacie kibiców otaczających areny - wygląda to wspaniale, a jeśli jeszcze weźmie się pod uwagę, że ewentualne porty na next-geny będą supportować HDTV, to zapowiada się prawdziwa uczta dla oka. No i mamy dwie nowe postacie. Pierwsza to widoczny na zdjęciu El Blaze, zamaskowany zapaśnik walczący meksykańską, bardzo żywiołową odmianą wrestlingu, drugą zaś postacią jest pewna młodziutka, krótkowłosa dziewczynka, która z kolei preferuje styl małpy. Do tej pory jednak nie ujawniono żadnych informacji dotyczących systemu walki, natomiast wiadomo już co nieco na temat kwestii kustomizacji wyglądu wojowników. Teraz fighterzy będą mieli nie tylko 4 główne stroje, ale w dodatku każdy z nich będzie miał około 20 elementów, w obrębie których będziemy mogli sobie dobierać ozdoby, gadżety, elementy stroju itd. No po prostu rewelacja! Każdy będzie mógł sobie stworzyć naprawdę unikalnie wyglądającą postać. Oke - czekamy na dalsze szczegóły, które będę przekazywał na bieżąco.



PS. Vanessa w biustonoszu i rozchełstanej wojskowej koszuli... mniam!:).

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe (nieco podchwytliwe):

KIM SĄ JOHNNY GOMEZ ORAZ NICK DIAMOND I Z JAKĄ BIJATYKĄ SĄ ONI ZWIĄZANI?

Zasady takie jak zwykle: liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają dwie pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są różne upominki - pady do PS2, kable RGB, breloczki itp. Odpowiedzi można udzielać dnia **30.11.2005 r.** pod numerem **0 501 391 911**, równo od godziny **21.00**. Wcześniej telefon będzie wyłączony albo nie będę odbierał; telefon zostaje wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z PE#99: bijatyka "1 on 1", w której głównym bohaterem jest pewien słynny zawodnik NBA, to oczywiście Shaq Fu. Poważniejszych problemów raczej nie było (Shaq Attack to pinball, nie bijatyka:), a prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli Sebastian Tokarski oraz Tomasz Popczyński. Gratulacje!

Tekken 5: Dark Resurrection - będzie czy nie?

Wszyscy maniacy Tekkena niecierpliwie czekają na oficjalne potwierdzenie przez Namco premiery T5DR na PS2. Tyle tylko, że panowie z Namco przemyśleli sprawę i teraz wahają się, czy w ogóle ten tytuł wydawać. Faktycznie, z analitycznego punktu widzenia taki manewr (czytaj wydanie gry na konsolę dwa miechy po premierze automatowej) nie świadczyłoby o nich najlepiej. Dlaczego? Ponieważ doprowadziłoby to do nieprawdopodobnych strat właścicieli salonów. Zresztą na pewno podpisują oni niejedną umowę, żeby właśnie uniknąć tego typu incydentów. Zaraz po tym pojawił się pomysł, żeby T5DR wydać na PS2 w późniejszym okresie. Niestety, ten myk także nie wchodzi w grę, a to głównie z powodu launchu (marzec 2006) nowej konsoli Sony.

Ciekawe, co teraz wymyśli „Namcock", skoro obiecało Graczom konsolowym, że tym razem (po coin-upowym exclusive T5.1) nowy Tekken ukaże się także na PS2. Po tej jakże dziecinnej wpadce szczerze wątpię, że ujrzymy kiedykolwiek T5DR na PS2. Pozostaje jednak nadzieja, która zgodnie z powiedzeniem umiera ostatnia. Szkoda, że tak się to wszystko potoczyło. Na 100% w DR zobaczymy przemodelowanego Armor Kinga. Szczegóły na razie nie są znane, wiadomo tylko, że będzie. Możemy jedynie zgadywać, czy będzie kimś w rodzaju Edka dla Christie, czy dostanie całkowicie nowe ciosy na potrzebę nowej gry (bo przecież King przejął większość jego zagrań). Na pocieszenie screen prezentujący opancerzonego króla. ☐ [mashter]

Listy

"Czy będą jakieś bijatyki 2D na PS3 lub Xboxa 360?" ggx2, e-mail

[illegible] "archaicznej", ale jakże przez wielu z nas miłowanej grafice 2D. To może zabrzmi [illegible] problemów przy konwersji z automatów?:). Póki co należy się cieszyć z premiery GG XX Slash (na razie tylko automaty) oraz ładnego supportu PSP takimi tytułami, jak GGXX#Reload oraz Street Fighter Zero 3: Double Upper (w styczniu w Japonii).

SPARRING PARTNER BIJATYKI

Oto i namiary na kolejne osoby, które zgłosiły się do Sparring Partnera. Przypominam, że rubryka ta obejmuje wszystkie bijatyki, nie omieszkajcie więc na początku podać, jakie gry Was interesują (nawet, jeśli jest to tylko jeden tytuł). W rubryce "Postacie" przedstawiajcie swoje pozycje w następujący sposób: zawodnicy (skrót tytułu gry), np. Jacky, Wolf (VF4:EVO), Jin, Kazuya (TTT), Ryu (SFIII). Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyk) lub mailowo (kali@psxextreme.pl)... SMS-y w sumie też honoruję, ale tylko i wyłącznie wtedy, jeżeli wszystko jest ładnie wypisane... i nie skasuje się gdzieś po drodze.) Pamiętajcie, żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski to dotyczy, i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych! UWAGA: niepełne metryczki nie będą honorowane (wyjątek stanowi rubryka "Info")!

GRY: seria Tekken
NICK: Rastaman
GDZIE: Szczecin
POSTACIE: głównie Kazuya
KONTAKT:
tel.kom. 0 51 026 507
INFO:

GRY: Tekken 4, 5
NICK: Lehmann
GDZIE: Łódź
POSTACIE: Steve
KONTAKT:
tel.kom. 0 609 795 650
INFO: Popykam też w inne gierki. Dzwonić po 18.00, można też pisać.

GRY: VF4 Evo, SC2, DOA3+Ultimate, seria TK, większość 2D
NICK: ichi
GDZIE: Okolice Krakowa (Brody koło Kalwarii Zebrz.)
POSTACIE: większość (SC2), Akira, Kage, LeiFei (VFEvo), Ayane, Kasumi, Hayabusa (DOA), większość w 2D
KONTAKT:
tel. kom. 0 506 441 213
e-mail: zatorchi@op.pl
INFO: brak Netu w domu, dostęp w pracy i u kumpla (też zajawienca)

GRY: Tekkeny
NICK: Piwek
GDZIE: Warszawa i Kobyłka
POSTACIE: Jin, Steve
KONTAKT:
tel.kom. 0 502 215 586
INFO: zagram też w inne gry

GRY: Tekken5
NICK: Rafał
GDZIE: Łódź
POSTACIE:
Heniek, Jin, Paul, DevilJin, Lei
KONTAKT:
e-mail: roo@poczta.net.pl
tel. 0 511 795 477
INFO:

GRY: TEKKEN 5
NICK: Adi
GDZIE: Zamość
POSTACIE: już wszystkie
KONTAKT: tel.kom. 0 500 326 365, e-mail: alistarr@vp.pl
INFO: masterał amosite THX

GRY: TK5, TTT
NICK: Damian
GDZIE: Wielkopolska
POSTACIE: Hwoarang, Jin, Bruce, Yoshimitsu
KONTAKT:
tel. kom. 0 660 687 128
INFO: Szukam dziewczyn grających nie tylko w bijatyki

GRY: Tekken 3, 4, 5
NICK: Kopec
GDZIE: Zagórze Śląskie
POSTACIE: Paul, Jin, Heihachi, Feng (TK5)
KONTAKT:
tel. kom. 0 608 226 7 9
INFO: Gram też innymi postaciami, ale słabiej.

GRY: Tekken 5, Soul Calibur 2
NICK: Squall
GDZIE: Lidzbark Warmiński
POSTACIE: Bryan, Lee (Tekken5), Cervantes, Seung Mina (Soul Calibur)
KONTAKT:
e-mail: darksquall@o2.pl
INFO: Pyknę też w 2D

GRY: Soul Calibur 2
NICK: Nico
GDZIE: Szczecin, zach.-pomorskie
POSTACIE: Kilik, Taki
KONTAKT:
tel. kom. 0 505 725 664
e-mail: nico_6@wp.pl
INFO: jestem również fanem Pro Evolution Soccer

Piła

ULTIMATE TOURNAMENT vol.3

Paryż, 15–16 października

Nie byłoby kłamstwem, gdybym napisał, że był to najlepiej zorganizowany turniej, na jakim byłem. Nie skłamałbym także pisząc, że wieża Eiffela ma tyle wysokości, co suma mojego i Boskona IQ [kor: to jeden z takich rodzynów.]. Prawdą natomiast nie jest, że ekspedientki w McDonaldsie rozumieją, o co chodzi, gdy się powie po angielsku słowo „frytki". Trzeba opisywać na migi i najlepiej z użyciem komiksów zwanych ulotkami. Siedząc właśnie w fast foodzie, jeszcze pierwszego dnia, poznaliśmy kolesia o ksywce Genius, który (możecie wierzyć lub nie) przez 10 minut próbował zrobić „elektryka" Kazkiem i zwyczajnie nie dał rady. Nie byłoby może w tym nic śmiesznego, gdyby nie fakt, że chłoptaś gra namiętnie w Tekkena 5 od premiery. Gdyby ktoś mi kazał zgadywać, stawiałbym wszystkie pieniądze, że typ na pewno steruje Pawłem:). W każdym razie po wizycie w McDonaldsie trafiliśmy do hotelu i bezzwłocznie wyruszyliśmy na sparingi z Hiszpanami, Niemcami oraz Francuzami. Ogólnie „młodzieżówka" w pierwszym dniu była przeokrutna. Dosłownie nie mogliśmy się doczekać turnieju.

A trzeba wiedzieć, że Ultimate Tournament to zawody rangi europejskiej, w których zawsze biorą udział najlepsi Gracze z całej Europy.

Następnego dnia nieco podekscytowani udaliśmy się wraz z głównym organizatorem, Kenjim, do podziemi jednego z największych hotelów na przedmieściach Paryża. Po wejściu do sali, w której za chwilę miały rozpocząć się zawody, wrażenie wywołane widokiem uderzyło mnie mocniej niż cep Tysona przyjęty na czysto. Szesnaście stanowisk przygotowanych specjalnie do turniejowych zmagań plus jedna przytulna miejscówka z ogromnym projektorem. Czegoś takiego w życiu nie widziałem. Wszystko świetnie dopracowane. Każdy zawodnik po potwierdzeniu wcześniejszych zapisów (za 15 euro) otrzymał kartkę z wydrukowanym regulaminem imprezy i został losowo wrzucony do jednej z 10 grup. Żeby wszyscy najlepsi przypadkiem nie spotkali się już w pierwszej fazie turnieju, organizatorzy rozstawili po dwóch faworytów do każdej grupy. Pod nieobecność Iron Mike'a (UK), to ja dostąpiłem zaszczytu bycia jednym z nich w grupie nr 5. Na pierwszy rzut oka tylko Giordano (ITA) wydawał się silnym przeciwnikiem w moim "rewirze", w końcu za ładne oczy nie został rozstawiony. Boskon trafił do grupy z Amaturem (HOL) - moim pogromcą z ostatniego turnieju w Amsterdamie - oraz DevilKazuyą - jak się później okazało, najskuteczniejszym Graczem z ekipy włoskiej. Oczywiście graliśmy każdy z każdym, do 2 wygranych walk, 3 rundy, 100% energii. Po pierwszej walce, szczęśliwie wygranej przeze mnie 2:1 z bardzo defensywnym Lawem, pomyślałem, że jeśli reszta Graczy w mojej grupie jest na takim poziomie, to będę miał duży problem z przejściem do dalszej fazy zawodów. Następną walkę stoczyłem z Giordano (najskuteczniejszy Feng, z jakim grałem w życiu), ale tym razem szczęście mi nie dopisało i wygrał mój przeciwnik (2:1).

Moja trzecia walka przeszła do historii. Obok mnie usiadł wspomniany wcześniej Genius (FRA) i nie uwierzysz, kogo wybrał. Oczywiście Paula. Pierwszą walkę wygrałem nawet gładko, może dlatego, że nie za bardzo pozwoliłem mu cokolwiek zrobić. Jednak to, co działo się w drugim i trzecim (decydującym) starciu, jest niemożliwe do zrelacjonowania. Boskon obserwując tę walkę stwierdził, że właśnie ktoś udowodnił mu, że istnieje ujemny iloraz inteligencji i do końca wyprawy śmiał się ze mnie, że przegrałem z ułomem, który nie potrafi zrobić EWGF'a. No cóż, Paul to moja odwieczna pięta achillesowa. Później było już znacznie lepiej. Na zakończenie rozgrywek grupowych miałem 6 zwycięstw i 3 porażki, co dało mi 3 miejsce (4 najlepszych awansowało do Double Elimination). Wspomnę jeszcze tylko, że każde moje starcie (wygrane czy przegrane) kończyło się wynikiem 2:1. Boskon radził sobie trochę lepiej. Na starcie pokonał Amature'a, a połowa z jego pozostałych przeciwników w ogóle się nie schylała (czytaj: jadła po 3 podcinki od Niny na rundę). Pobił go tylko DevilKazuyą (Nina), który z miejsca przypomniał mi Kurka z czasów T4. Szczerze mówiąc nie widziałem bardziej "szmaciarskiej" Niny. Ostatecznie oficjalny Mistrz Polski wyszedł z grupy na 2 pozycji. W innych grupach obyło się raczej bez niespodzianek, może z wyjątkiem drugiego miejsca Ryana, który musiał ustąpić pierwszeństwa kolesiowi wymiatającemu Jackiem5! Po 15-minutowej przerwie rozpoczęło się Double Elimination.

Mnie jak zwykle dopisało niezwykłe „szczęście", bo gorzej chyba trafić nie mogłem. Dostałem Ryana Harta (czytaj: najbardziej utytułowanego Gracza w Europie) i szczerze mówiąc, od razu sprawdziłem, na kogo wpadnę w drabince przegranych. Z drugiej strony jednak nie zamierzałem brać przykładu z polskiej reprezentacji w „kopankę". Kiedyś musi być ten pierwszy raz. Wybrałem Lawka, Ryan Kazka i zaczęła się walka. Nie wiem, jak to zrobiłem, ale wygrałem 3:1 w rundach. Syn marnotrawny trochę spanikował i do następnego starcia wybrał Fenga. Tym razem było znacznie trudniej, ale także wygrałem 3:1. Ryan trochę jakby zamarł. Przez następne 5 min. przesuwał kursor po różnych postaciach, nie mogąc się zdecydować, kim grać - w końcu wybrał Heńka. W tym momencie muszę się przyznać, że w tej walce naprawdę dopisało mi szczęście. Przy stanie 2:2 w rundach, Ryan w decydującej bił mnie jak chciał, a ja tak od niechcenia (wiedziałem już, że przegram tę walkę) ze środka areny na pałę zrobiłem WS+2, które go trafiło, a później już nie dałem mu opaść na ziemię. Ludzie zaczęli mi gratulować, a ja poczułem, że jestem w stanie wygrać ten turniej.

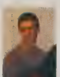
Boskon w pierwszej walce trafił na Hiszpana Cliffa, świetnie grającego Ravenem. Mistrz Polski po fazie grupowej stwierdził, że już nigdy więcej nie zagra Niną i odtąd pykał Anką! Po ciężkim boju udało mu się wygrać 3:2. W następnej rudzie spotkał się z JinTheBestem (BEL) i dosyć pechowo przegrał 2:3. Muszę w tym momencie wspomnieć, że Belg grał Lawem najbardziej „janowo" w całej historii operowania tą postacią. Ja dostałem Harry'ego Pottera - super skutecznego, dashującego Heńka. Nie wiem co by się stało, gdyby wylosowały się areny ze ścianą, ale faktem jest to, że 4 razy graliśmy na final stage'ach, a Włoch nie potrafi odpowiednio zachować się przy murze (sprawdziłem to podczas free playów). Przegrałem 1:3. Ostatnie nasze walki o wejście do najlepszej ósemki przegraliśmy obaj po 2:3. Ja z JinYangiem (great dla niego w ostatniej rundzie), a Boskon nie zdołał pokonać Silvermana (Nina) swoją Ninką. W innych walkach Harry Potter dostał od Lix Tetraxa (najbardziej kozackiego Marduka ever), a Timer na totalnym farcie (3:2) odesłał do domu Ryana - przenikające ciosy pod koniec decydującej rundy rządzą (Sway coś o tym wie). Później rozpoczął się karnawał Niny Williams. 6 z 8 najlepszych tego wieczoru grało właśnie nią, i to w taki sposób, że nie dało się na to patrzeć. Frenchie przegrał 1:3 z DeviKazkiem, Potter z JinTheBestem 0:3, a JinYang zdemolował facjatę Marduka Lix Tetraxa 3:2. Szkoda, bo naprawdę chciałem, żeby Lix wygrał ten turniej. W końcu przyszedł czas na finał: JinYang vs. JinTheBest, Francja kontra Belgia. Walka była bardzo wyrównana i według mnie zasłużenie zwyciężył Yang (5:3). Niestety, nie mogę opisać, co Belg wyprawiał Lawem, bo raz, że nie mam tyle miejsca, a dwa, że musiałbym się chyba wspiąć na wyżyny relacjonowania paranormalnych zdarzeń. Powiem krótko - po tym, jak widziałem JinTheBesta w akcji z Lawkiem, śmierć nie wydaje się już jakoś bardzo straszna.

1. JinYang (FRA/Nina)
2. JinTheBest (BEL/Jin, Law)
3. Lix Tetrax (FRA/Marduk)

4. DevilKazuya (ITA/Nina)
5. Harry Potter (ITA/Heihachi)
6. Frenchie (FRA/Feng, Nina,)

JinYang zgarnął 500 euro, JinTheBest 200, a Lix Tetrax 50. W nocy odbył się jeszcze mini-turniej Taga, a nagrodą była „składka z kapelusza" - każdy Gracz dawał 5 euro, grano do rana. Wygrał Bode, z tym że był nieco zawiedziony zniknięciem Ryana. Turniej i cały wypad do Paryża to jedna z najfajniejszych wycieczek w moim życiu. Już w styczniu szykuje się kolejna europejska edycja tej imprezy i mam nadzieję, że ktoś z Polski zasili nasze szeregi. Na koniec podziękowania dla Kenjiego i Tonia za gościnność w najlepszym wydaniu! □ [mashter]

WYWIAD Z JINYANGIEM



Mashter: Jak się czujesz po wygraniu turnieju z tak mocną obsadą?

JinYang: To oczywiste, że jestem bardzo zadowolony z wyniku, ale to nie same umiejętności decydują o wygraniu turnieju z tak wieloma wspaniałymi Graczami. Miałem dużo szczęścia z drabinką, a i z kilkoma zawodnikami (m.in. z Tobą) w decydującej rundzie dopisał mi los.

M: Według mnie z tak skuteczną grą mógłbyś wiele zdziałać na Starym Kontynencie i nie tylko. Dlaczego wcześniej nie pojawiałeś się na europejskich turniejach?

JY: Myślałem nad tym kilka razy, ale nie byłem pewny swoich umiejętności, nie wierzyłem w to, że mogę walczyć jak równy z równym z takimi Graczami jak Ryan, Bode i reszta.

M: Ryan uważa, że Francuzi nie pokazali nic rewelacyjnego na tym turnieju. Powiedział mi, że mieliście dużo szczęścia, a i o braku czołówki angielskich Graczy także nie można zapominać. Co o tym sądzisz?

JY: Uważam, że to za ostre słowa. Faktycznie, miałem szczęście co do drabinki, ale pokonałem przecież DevilKazuyę, Frenchiego, no i Ciebie, a przecież wyeliminowałeś Ryana, i to 3:0, więc to nie mógł być przypadek. Ryan mówi, że nie pokazaliśmy nic rewelacyjnego, a przecież dwóch Francuzów było na podium, a piątka w pierwszej ósemce. Ja sądzę, że to świetny wynik i nikt nie przekona mnie, że jest inaczej.

M: Gracze z wielkimi umiejętnościami manualnymi (m.in. Iron Mike i Ryan Hart) brzydzą się takimi postaciami, jak Nina czy Steve. Uważają, że nie potrzeba żadnego skilla, żeby nauczyć się nimi grać. Jak jest według Ciebie?

JY: Rozumiem, z czego wynika ten uraz np. do Niny, ale według mnie nie jest to najbardziej przegięta postać w tej grze. Faktycznie, jest prosta w opanowaniu, ale większość osób nie zna jej słabości. Przecież Nina nie ma żadnej sensownej podcinki, dlatego ciężko się nią gra z defensywnymi Graczami. Na co dzień gram kilkoma postaciami i staram się jak najmniej grać Niną, ale na turnieju trzeba używać tej postaci, którą gra się najskuteczniej.

WYWIAD Z RYANEM HARTEM

Mashter: Najczęstsze pytanie, jakie Ci ostatnio zadają ludzie, brzmi: co się stało? Kolejny duży turniej i znowu nie udało Ci się wygrać, choć tym razem nie stanął na przeszkodzie żaden Koreańczyk. W takim razie zapytam po raz kolejny: co się stało?

Ryan Hart: Sam powinieneś sobie odpowiedzieć na to pytanie, ponieważ to Ty przyczyniłeś się do wyeliminowania mnie. Poza tym byłem przeziębiony, nie mogłem się odpowiednio skoncentrować. Wiem, że to brzmi jak wymówka, ale taka jest prawda. Po pierwszej walce z Tobą czułem, że ciężko będzie Cię pokonać, zaś Timer zbił mnie przypadkiem. Takie są uroki turnieju. Zresztą to ja powinienem spytać Ciebie, co się stało. Ze mną grałeś świetnie, a później dosyć łatwo przegrałeś z Harrym Potterem.

M: No cóż, takie uroki turnieju.). Jak według Ciebie wypadli Francuzi? Wiem, że niemal od zawsze Anglicy i Włosi nie traktują poważnie tekkenowych Graczy z tego kraju.

R.H.: Nie wydaje mi się, żeby Francuzi znacznie podnieśli swój poziom w Tekkena. Grają przyzwoicie, ale niczym szczególnym mi nie zaimponowali. Mieli bardzo dużo szczęścia i wątpię, żeby jeszcze kiedykolwiek jakiś Francuz wygrał większe zawody z odpowiednią obsadą.

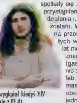
M: Wciąż pozostajesz przy Kazuyi jako Twojej głównej postaci? Według mnie to wcale nie jest dobry wybór, jeśli chodzi o turniejowe zmagania.

R.H.: Wiem, że to nie jest najlepszy wybór, ale ja bardzo lubię grać tą postacią. Mam dosyć oglądania Niny, Fenga czy Steve'a, a co dopiero nimi grać - nie powinno być postaci nie wymagających żadnych umiejętności. W TTT mnóstwo ludzi narzekało na Mishimów, ale ci, co nigdy nimi nie grali, nie zastanawiali się nawet, jakiego skilla trzeba mieć, żeby kierować nimi na najwyższym poziomie. Jeśli chodzi o odpowiedź na Twoje pytanie, to nie wiem, czy dalej będę grał Kazuyą na turniejach. Myślę o Heihachim, ale decyzję podejmę dopiero w dzień przed następnymi zawodami.

■ Ryan Hart i Harry Potter. (Bufi: Zgaduje że Harry Potter to ten o ciemniejszej karnacji ;))

listy

HIV. PE #100... Hmm, to już minęło 8 lat od chwili, gdy stanąłem w drzwiach redakcji PE i rzekłem z młodzieńczym wigorem do Fenixa, że mam sporo zastrzeżeń oraz pomysłów do pisma, które wówczas raczkowało (#2 był już wówczas na rynku, więc łapska swe przyłożyłem do #3). Ponieważ moje uwagi spotkały się z aprobatą, przystąpiłem do działania i... tak już zostało. Wprawdzie na przestrzeni tych wszystkich lat nieco się zmieniłem (gastryka już nie ta /), na mój łeb spadła masa obowiązków, jednak nie poddaję się i z konsolami spędzam niemal każdą wolną od życia chwilę, swoje spostrzeżenia skrzętnie notując i na papier przelewając. Można rzec, że coś się skończyło, tj. pewien rozdział w moim życiu, ale z drugiej strony - automatycznie otworzył się kolejny. Czy PE doczeka #200, a ja wraz z nim wytrwam na posterunku? Jeśli założyć, że tak - mój syn będzie miał wówczas przeszło 10 lat:), a ja "pod czterdziestkę" [Ś: moglibyście obaj pisać do PE]. O jaaaaa! Niech się dzieje, co ma się dziać! Aha, przy okazji jubileuszu nie byle jakiego wysegregowałem kilka listów, w których dziękujecie nam za to i owo. Wprawdzie nieco to łamerskie, ale z uwagi na istniejącą sytuację trochę miodu dla osłody nie zaszkodzi. (...) Choć nieczęsto to czynię, dziękuję z głębi swego plugawego serca wszystkim Czytelnikom za dopingowanie działu "Listy", który stanowi ponoć wizytówkę pisma. Bez Waszego zaangażowania pewnie nadal sprzedawałbym niemieckie garnitury:). Pozdro miliard! (...) d(- -)b Żegna się HIV-jubilat, olewający cały ten kombinat ◻



■ Tak wyglądał kiedyś HIV (zdjęcie z PE 4).

Kontakt: *listy@psxextreme.pl, tel. 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY").*

W tym miesiącu nagrodę otrzymują:
Piotr Łubisz z Dobronia
Damian Bilicz z Szydłowic

Rozwiązanie krzyżówki z PE#98.

Prawidłowe hasło. BACK TO SCHOOL. Nagrody otrzymują: Hliwa Sebastian z Katowic, Urbański Józef z Wodzisławia, Solecki Paweł z Koszalina i Wiktorowicz Szymon z Zielonej Góry.

prywata

Daro, Łódź - podrośnij trochę, to pogadamy:).
Zeszu, Poznań - nadal odmawiam, a stanowczo, blublu!
Leoś, Wrocław - od Myszaqa to możesz przy okazji najwyżej w ryj dostać, ale próbuj, jeśli chcesz
Wacław, Oświęcim - tak, to całkiem słuszna idea, jeno przestarzała, że się tak wyrażę.
Marcin, Kłodzko - możesz nadal marzyć, frajerze, hoehoe!

NOŚNIKI W NATARCIU

"[...] Cze! Zaciekawił mnie artykuł Twojego pióra w PE #99, dotyczący wojny nośników. Czy wiadomo coś więcej na ten temat, skoro "sytuacja zmienia się niczym w kalejdoskopie"? [...]" Ziom, Piotrków Tryb.

HIV: Ależ oczywiście, że tak. Sony ogłosiło z ogromną dumą, że format Blu-ray wygrał walkę z HD DVD już w przedbiegach. Oświadczenie zostało wygłoszone tuż po tym, jak korporacja Warner Bros. oficjalnie poparła format Sony. Przedstawiciel japońskiego giganta elektronicznego, [illegible] stwierdził jasno, że wojnę nośników można już uznać za przesądzoną. Łącznie Blu-ray poparło pięć z sześciu hollywoodzkich studiów. Mało tego, Sony poinformowało, że Blu-ray zyskał poparcie firm, do których należy 90% rynku pecetów, 80% rynku gier, a także 90% rynku tzw. elektroniki użytkowej. Według Forrester Research (znana firma analityczna), Blu-ray wyprze HD DVD w ciągu dwóch lat. Warto dodać, że większość firm, które zapowiadają sprzedaż filmów na krążkach Blu-ray, udostępniać będzie także wersje w formacie HD DVD. Tyle w temacie wojny właściwej, pragnę ponadto wspomnieć, że niedawno Yoshihiro Maruyama - szef japońskiego oddziału odpowiedzialnego za sprzedaż Xboxa 360 - ogłosił oficjalnie, że konsola nie będzie korzystać z formatu HD DVD. X360 zostanie wyposażony w klasyczny napęd DVD(9) od Toshiby. Zły to ruch bez wątpienia. Pojawiły się szybkensem plotki, że w przyszłości pojawi się X360 z napędem HD DVD, jednak na pewno gry nie będą zapisywane na płytkach HD DVD. A że konsola z założenia nie bardzo widzi się większości [illegible] domowego jako defaultowy odtwarzacz, taki ruch wydawać się może nietrafiony. Cóż, poczekamy, zobaczymy.

PÓŁ-KRETYN TYGODNIA?

"[...] Myszaq debilu, co to za wymysły z tym tytułem pół-kretyna tygodnia? Już w dwóch numerach to widzę. Małpujesz HIVa, ćwoku? Jego Debil Miesiąca, to przynajmniej jakoś brzmiało. A Pół-Kretyn? To dopiero żenada. Przecież PSX Extreme nie jest nawet tygodnikiem. Przyznawaj go ślepym targaczom śmietników, bo tylko oni mogą się z tego cieszyć! [...]". Jura, Załęzie

Myszaq: No i proszę bardzo. Masz. W setnym numerze! To zaszczyt nie lada. Tylko co to jest ten ślepy targacz? Taki kret-futurysta, co woli ryć w szkłach i plastikach (targa nimi ryjem), a nie tradycyjnie, w ziemi? Hmmm

NĘDZNY KUMPEL

"[...] Elo HIV! Piszę, gdyż muszę złożyć skargę na mojego kumpla, oraz z poważną prośbą związaną ze skargą. Tydzień temu ów kumpel (nazwijmy go Stefan16) zaproponował, abym do niego wpadł. Znam go od września, bo tak się zdarzyło, że kibluję w pierwszej klasie liceum, więc zmieniła mi się klasa. Wracając do historii, mieliśmy u niego grać m.in. w Tekkena 4, bo on go ma, a ja nie. Ja osobiście jestem wyćwiczony na Tekkenie 3 (114 winsów w Survivalu), więc chciałem go natłuc, ile wejdzie. A tu co? Dziad mi nakopał do tyłka, że szok, i to jest sedno sprawy. Zaprosił mnie do siebie, by mi nakładać w Tekkena! Normalnie chamstwo i prostata. Ale to jeszcze nie koniec. W jakiejś grze "w piłkarzyki" (nazwy nie pamiętam) bramkarzem gol mi strzelał! A w Burnoucie cham mnie wyprzedzał, no i więcej punktów na wbijaniu się w skrzyżowanie miał. I z tym jest związana moja prośba: chciałbym, abyś zakazał pani w kiosku sprzedaży Stefanowi16 PSX Extreme przez 6 miesięcy oraz opublikował publiczną pogardę jego postawy na łamach Waszej gazetki. Ja pokryję straty z tym związane. Z góry dziechwa i szacun! [...]" Johny z lampy, Łódź

HIV: Oj, to nie przystoi tłuc takiego kozaka. Stefan16 [illegible] zostanie zesłany w trybie natychmiastowym do naszego łagru, gdzie będzie zmuszany siłą do [illegible]. Pani z kiosku już dostała wytyczne (sprzeda mu numer z "wezwaniem" - "Stefan16, czuj się zaproszony" - o, właśnie to jest to).

HIPNOZA-PSYCHOZA?

"[...] Cała historia zaczęła się od zakupu Waszego październikowego numeru. Przez tydzień nie miałem czasu do niego zajrzeć, więc postanowiłem, że w sobotę nie ma bata i przeczytam od deski do deski. Oczywiście czas miałem dopiero w godzinach wieczornych. Do lektury zasiadłem po godzinie 22:00. Czas leciał, tekstu ubywało. Gdzieś o 3:00 nad ranem zająłem się artykułami o konsolkach przenośnych i na tym etapie moje wspomnienia się urywają. Śniło mi się coś o gierkach, konsolach i ich posiadaniu. Obudziłem się po 10:00. Nie marnując czasu doczytałem do końca i zająłem się codziennymi sprawami. Minęło parę dni i jak zwykle poranek zacząłem od sprawdzenia poczty. Tam też znalazłem maila z upomnieniem z Allegro. Myślę sobie kulturalnie: co jest, k***? Z kasą krucho, więc powstrzymywałem się z nowymi zakupami. Wchodzę na Allegro i kopara mi opadła. Okazało się, że wygrałem licytację Nintendo DS. Następne godziny poświęciłem na intensywne rozmyślanie na tematy egzystencjalne, jednak do żadnych konkluzji nie doszedłem. Gdy już opanowałem skołatane nerwy i moje słabe serce, postanowiłem zobaczyć, kiedy to dokonałem tego zakupu. I znowu przeżyłem szok. Data wskazywała tę feralną niedzielę, godzina 3:23! Wyszło na to, że jednak nie zasnąłem, a te miłe sny o konsolkach nie były do końca snami. Pierwszy raz mi się coś takiego przytrafiło. Iść do kibla i nie pamiętać - spoko, ale siąść do kompa, zalicytować i zapomnieć to już przegięcie.

Myszaq: Dobrze, że nie śniło Ci się, że sprzedajesz swoją nerkę, a rano nie budzisz się w jakimś obskurnym baraku, w wannie z lodem, z napisem na ścianie: "Dzięki Tobie 70-letni szejk z RPA przeżyje parę miesięcy więcej. Dzięki. PS. Tu jest telefon, zadzwoń po karetkę, zanim się wykrwawisz".

Co miałem zrobić? Zapłaciłem i obecnie jestem posiadaczem nowego Nintendo. Komputer profilaktycznie odłączam od prądu i za żadne skarby nie mam zamiaru czytać Waszego pisma o tak późnej porze. To wszystko przez Wasz hipnotyczny wpływ. Teraz czekają mnie lata na kozetce i przypominanie przeżyć z dzieciństwa. Tylko jedna rzecz pozwala mi pozytywnie podchodzić do tej sytuacji - jakbym dotarł stronę dalej, pewnie kupiłbym PSP [...]"

Chaos1981, e-mail

Myszaq: A mi się kiedyś śniło, że wpadłem na basenie na Monikę Bellucci. Ona chciała, żeby sprawdzić, czy jej kostium dobrze przylega. I wtedy się obudziłem. Damn! Dzwonił Ściera z pytaniem, gdzie są listy. Ech!

GŁUPIA MENTALNOŚĆ

"[...] Cześć, Buraczańcu! Nie wiem, jak zacząć ten list, ale to jest chyba problem wszystkich, którzy do Ciebie piszą. Już dawno miałem napisać, ale nigdy nie wiedziałem o czym. A teraz zainspirował mnie list niejakiego Tidduneu pt. "Problem z chipem" (w #99). Zacznę od początku - jak stałem się Graczem. Mam dopiero 18 lat, więc moja przygoda nie jest długa. (...) Zaczęło się w trakcie Świąt w 2001 r. - dostałem wówczas mojego wymarzonego Szaraczka.). Przez całe Święta ciorałem w GT2. W roku 2002 kupiłem

Wasze pismo po raz pierwszy - było to wydanie styczniowe, o ile dobrze pamiętam. I od tamtego czasu się zaczęło! Przeczytałem recenzję GTA: VC i wymiękłem. Pomyślałem: "Muszę to mieć, choćby nie wiem co!". Głównie dla tej gry musiałem kupić PS2. Już pół roku później miałem ją! Oczywiście pierwszą grą było GTA: VC, druga dla mojego brata, chociaż

Marian Marian
Donkey Kong
KING KONG

Piła

LIST MIESIĄCA

NAUKA CZYTANIA

"[..] Taaa . Lubię takie listy... Nadawca wita się przez pół listu (przepadam za "krótkimi" wstępami). a potem usiłuje się uczepić jakiejś rzeczy, niestety nieudolnie, wskutek czego przeskakuje z tematu na temat. List o wszystkim i o niczym. Dlaczego obawiam się, ze taki właśnie będzie mój list

HIV Taaa Uwielbiam takie listy

Mam 12 lat. (...) Właściwie mógłbym napisać, że uwielbiam Wasz magazyn Mógłbym napisać, że na Drugim Ogólnopolskim Złocie Fanów Nintendo HIV powiedział do mnie: "Te, słyszałem, że z cieb e niezły kozak, Piki". Mógłbym napisać, że mój wujek - ksywka Bet0n - zrobił okładkę pierwszego numeru PE [ciekawe, czy zg(Red)ziole nadal go pamiętają?] Mógłbym również napisać, że Wasz praktykant - Pablo - był moim instruktorem narciarskim na obozie zimowym Ale nie będę sypał banałami - zamiast tego napiszę, że między innymi dzięki PE. . nauczyłem się czytać. Cóż, krótka to historia, więc opowiem. Mając około 5 lat i trzymając jeden z pierwszych numerów PE, pokazywałem kolegom w przedszkolu screeny z siakiejśtam gry na PSX-a (bo ja wiem? Croc? Crash?) Niestety, nie umiałem przeczytać ostatecznego werdyktu w recenzji tej platformówki, a w tym wieku w inne gry nie grałem, toteż pobiegłem do przedszkolanki. No i pyk, przedszkolanka przedwcześnie nauczyła mnie czytać, a ja poprosiłem mamę o prenumeratę "PSX-a" (tak wtedy mówiłem na PE).

HIV Kozaku, udało Ci się wycisnąć z mych gał kilka łez Chlip chlip [illegible] serce

No cóż, wiecie już coś o mojej ciemnej przeszłości, więc teraz opowiem pewną anegdotę z ostatnich wakacji Basen. Gram na PSP Kolega namawia, żebym wlazł wreszcie do wody "Jeszcze tylko zaliczę jedno zadanie w THUG2". Chwilę później owinąłem PSP w ręcznik (co by nie poleciała na niego woda) i wskoczyłem do basenu. A musisz wiedzieć HIV, że w miejscu gdzie byłem, wiał mocno wiatr, toteż nagle z przerażaniem zobaczyłem na dnie basenu owiniętego w ręcznik, bezbronnego PlayStejszyna Przenosnego. Panika Wyłowiliśmy go. Chooooolera, 250 dolców w pieruny poszło. Kolega, pocieszając mnie, wystawił go na słońce Karta, gra i bateria przeżyły. Ale PSP .. też przeżyło! Po paru dniach jakakolwiek woda znikła z LCD-ika Kto by pomyślał ze PSP jest wodoodporne ;)!

H Hmm, ponoć niektórzy rodzą się w czepku Kiedyś wylałem pełną [illegible] Amigę 1200 jednak [illegible] niemal zszedłem z tego świata z żalu

Na koniec jeszcze dwie dość delikatne sprawy. Po pierwsze, przystopujcie trochę z bluzgami (mam na myśli głównie komiksy), bo wiecie - to trochę przestaje być śmieszne i jest nieco "redneckie". Myślę, że bez tylu słów na "k", "j" czy też "p" (o "ch" nie wspominając) te komiksy byłyby równie śmieszne, wszak w nich liczy się przede wszystkim przezabawna kreska. Mam rację?

[illegible] coraz starsze osoby w tym masa [illegible] komiksach, recenzjach i [illegible] emocjonalny i te sprawy)

I jeszcze jedno nie atakujcie konkureN+cji. Osobiście czytam regularnie warszawskie pismo i powiem Wam, że żadne nie jest lepsze czy gorsze, bo kiedy czytam jedno - nie zastanawiam się nad drugim Nie wyobrażam sobie, że miałbym przegapić jakiś numer obu pism Peace and love;).

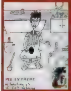
H Piece and luv? Łoda?

Pozdrawiam wszystkich zg(Red.)zioli: Ścierskiego, co tym cyrkiem na kółkach dowodzi, HIVa - oszołoma, który czyta listy każdego łoma (?), Myszaqa, Butchera I inne Obi Wany). (...) PS. W załączniku na zdjęciu moje wodoodporne PSP z małą reklamą Waszego pisma w grze THUG2,) [..]"

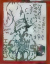
Tomasz "Mrpiki" Borczyk, e-mail

H List wysmażyłeś "o wszystkim i o niczym" jednak wstęp sprawił [illegible] Game Over. ( ) Przy okazji PE #200 będziesz miał 20 lat, a na rynku rządzic będzie PS5, hiehie! No to do #200 - może nauczymy [illegible]

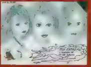
▼Bartek Krupa

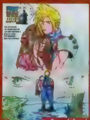


Crazh ▶

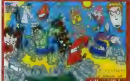


▼Ewa Cybula



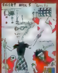


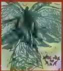
▲Przemek Fornal



▲Maciej Wolny

▼Bartek Krupa





▲Michał Szczukowski

rodzyny

HIV: Niezmordowani, niestrudzeni, zawsze stający na wysokości zadania. nie do zdarcia - Rodzynkowe Potworki. (...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię).

- "Jesli mnie nie wydrukujesz w gazecie to morzesz mnie pocalowac w odbyt"
- "Mam takiego poje***ego kumpla teraz odwaz zależy czy dostane w pysk -- wybierajcie tak/nie pozdro dla wrzystkich pośadaczy GBA."

[illegible]

Glosowanie na www.psxextreme.info
(wkrótce również przez sms)

1. Burnout Revenge
Criterion Games .. .. ocena w PE: 9+
2. Pro Evolution Soccer 5
Konami .... ocena w PE: 9
3. Shadow of the Colossus
Sony .... ocena w PE: 9=
4. GTA: San Andreas
Rockstar Games .... ocena w PE: 10
5. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Konami .... ocena w PE: 9+
6. Tekken 5
Namco .... ocena w PE: 9+
7. Resident Evil 4
Capcom .... ocena w PE: 9+
8. Burnout 3: Takedown
Criterion Games .... ocena w PE. 9+
9. Ninja Gaiden Black
Team Ninja .... ocena w PE: 10-
10. Spartan: Total Warrior
Creative Assembly .... ocena w PE: 9
11. Far Cry Instincts
Crytek Studios .... ocena w PE: 9

Ja też nieźle pociorałem (Gran Turismo 3) A o Xklocku myślałem "Ładny chłam, na co to komu?". Przez długi, długi czas ciorałem namiętnie na PS2 i w końcu zacząłem przekonywać się do Xboxa . W minione wakacje odwiedziłem wujaszka w USA (załączam fotkę). Po przyjeździe kupiłem Xboxa, a PS2 przeszła na własność braciszka (dobry ze mnie brat, wiem;). I tu dochodzę do sedna mojego listu (nareszcie): chodzi o to, że ten Tidduneu nie ma przekonania do X-a i mówi, że nie ma na niego "japońskich" gierek A ja chcę zauważyć, że są takie gry, jak Silent Hill, Fatal Frame czy Pro Evolution Soccer 4 (w końcu Konami,). A tego, że PS3 wygra z Xboxem 360, nie byłbym taki pewien, bo znając życie, Microsoft i Sony potrafią nas nieźle zaskoczyć i na pewno to zrobią, więc szanse są w miarę wyrównane W przyszłym roku również planuję pobyt w USA, więc może sobie sprawię X360 albo PS3, przynajmniej mam taką nadzieję;). (...) Pozdrowionka dla całej Redakcji, oprócz "gupiego" - bo to szefu i jemu się nie należy. [...]"

Maciek, Częstochowa

HIV Mentalność polskich Graczy jest nieco głupia, można ją określic jako "nie mam sprzętu - jest [illegible] podejście do tematu, wszak człowiek nie mający styczności z daną konsolą nie zna tak naprawdę jej [illegible] - najczęściej siada z padem w łapach i z [illegible] Najgłupsze jest to że nagle zmienia radykalnie poglądy, wygłaszając supermądre kwestie, iż "poznana" konsola jest super, a jego stary sprzęt to kupa i już zbiera kasę, z wiadomych przyczyn. To samo dotyczy utarczek na linii konsola-pecet, jednak ten temat walkowaliśmy na łamach pisma ze 100 razy.) więc sobie odpuszczę ( ) Odnośnie [illegible] pozdrawianych - no, nareszcie ktoś gada z sensem, zamiast bezgranicznie się podlizywac, licząc na nie wiadomo co. Szacunek! [Ś. lizus]

GTA JUNIOR

"[. .] Hehe, powiem Wam, że Rockstar ma dobrą taktykę. Raz na jakiś czas nie wypuszczają GTA, tylko coś opartego na tym samym engine'ie, ale jednak innego. Tak było z Manhunt, tak jest z The Warriors, tak pewnie będzie z Bully (przemoc w szkole). W sumie kasę biją tak czy siak, kontrowersji wokół każdego tytułu sporo, grywalności też, więc mają łeb na karku . No i co ja chciałem? Eeee. A, już wiem, panocku! Wniosek z tego taki, że niedługo zrobią grę o przemocy w przedszkolu i będzie można starszakom wpychać klocki w . No, wiecie gdzie! [...]"

Mariusz P., Tomaszów Mazowiecki

Myszaq Pisałem to w recce The Warriors, ale napiszę i tu - chętnie zobaczyłbym grę o stadionowych zadymach i potyczkach [illegible] poglądy, więc możemy pomarzyć . To może [illegible] Inkwizytora i Kata? Wiecie. palenie czarownic, przypalanie żelazem, rozciąganie, zgniatanie, gwałty na owcach Mogłoby chwycić!

STRASZNA CENA

"[...] Wku***a mnie cena PE. 7 99 zł Nie może już być 8 zł? Zawsze muszę czekać na tego grosza .. [.]"

HIV Możesz nie czekać i rzucić tekstem "reszty nie trzeba" - pokażesz ze masz gest Jednak z drugiej strony - grosik do grosika i [illegible] ok 10 milionów numerów, będziesz mógł pozwolić sobie na kupno kilkuletniego, fajnego merola, hiehie! Wprawdzie potrwa to ok miliona lat, lecz dla chcącego nic trudnego Wszak w życiu trzeba mieć jakiś cel

MYŚLICIEL

"[...] Już dawno myślałem o napisaniu do Was. Co chciałem napisać? Przede wszystkim chciałem Wam podziękować za to, że JESTEŚCIE, że co miesiąc dajecie mi tyle frajdy, ile małemu chłopcu oglądanie gołych pań w gazetkach dla dorosłych panów. Konsolę mam dopiero od roku (PS2). Przed jej kupnem szukałem jakiegoś pisemka, które będę kupował i tak się złożyło, że trafiłem na Was. Od początku wydaliście mi się bardzo dobrym pismem i teraz, po roku czytania, wiem że nie popełniłem błędu wybierając PSX Extreme. Wiem, że nie przeczytam tego listu w "extrimie", ale chcę, żebyście wiedzieli, jak bardzo jestem Wam wdzięczny, że męczycie się dla nas - Graczy - robiąc PE! Dzięki! [...]"

Adam, ???

HIV Jesteśmy i pracujemy w pocie czoła dla Was. Dla siebie też, jednak głównie dla Was, zarywając nocki i [illegible]

GRACZOWISKO

TOP SCORES #1

Wraz z setnym numerem otwieramy Graczowisko - nasz "extrimowy" salonik gier, do którego każdy z Was może wejść za pośrednictwem naszej strony www. Ostatniego dnia miesiąca spisujemy wyniki z najpopularniejszych gier.

DAJ SIĘ WCIĄGNĄĆ W GRĘ!
www.psxextreme.info

42 Games

1	abrakadabra	194 206
2	Haro	193 814
3	szeni	187 644

Advanced Curveball

1	Plechu	34 110
2	Pjoter	32 515
3	Tumeg	31 525

Asteroids

1	Kynio	168 380
2	KoBik	125 050
3	_Kapik_	113 110

Breakout

1	Kmiot	333 330
2	_Kapik_	315 830
3	HunterX	95 600

Frogger

1	kempa	9 200
2	Alec	9 000
3	RoL	8 400

Hexagon

1	_Kapik_	58
2	cameel	43
3	Di_	42

Hishi

1	Baggio	22 780
2	gubu	21 528
3	marianek	18 708

Hydraulik 2

1	marianek	49 639
2	Odin91	49 337
3	Arkady	48 957

IQ Jumper

1	hellium	7 080
2	Obsolete	6 710
3	leh	6 320

Mahjongg 2

1	Baggio	69 480
2	KasiaMajuszka	63 301
3	Eleine	49 456

Manuvr

1	Kondrackeyski	3 223
2	RoL	3 023
3	Jakim	2 612

Pacman

1	Arkady	101 880
2	golab	89 980
3	jamor	51 820

Pool Jam

1	hooki	19 350
2	babciahania	18 580
3	Cottage	17 320

Puzzle Bobble

1	Kmiot	5 446 880
2	vip77	4 342 180
3	anneo	2 956 230

Qbert Arcade

1	Setezer	26 310
2	RoL	7 450
3	Dante	4 700

Rumble Ball: Field num.2

1	Canti	31 660
2	Flik	30 900
3	Obsolete	30 120

Simon

1	Eleine	62
2	cameel	49
3	Mrs Scierka	39

Snake

1	wojcieszek	4 051
2	babciahania	3 699
3	Arcadio	3 599

Soccer Tournament

1	Batistuta	2 425
2	Nocek	2 400
3	Brezes	1 800

Space Invaders

1	Dante	171 670
2	kubicz	148 900
3	RoL	111 070

Tetris

1	QIREX_RO	19 397 700
2	marianek	4 460 580
3	Julita	536 421

Tobby Stick Balance

1	True	571 550
2	Obsolete	568 985
3	Kid	545 662

Vanilla

1	Kmiot	71
2	Eleine	54
3	kempa	47

Yokeyoke Game Ver 2

1	laikO	7 080
2	marianek	6 780
3	Kmiot	6 720

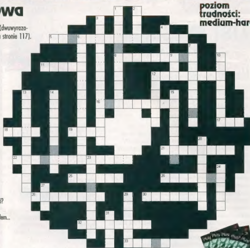
Zoo Keeper

1	Eleine	23 740
2	COOLek	23 470
3	Batistuta	21 790

Krzyżówka jubileuszowa

poziom trudności: medium-hard

Szare pole zawierają literki, z których SAMI musicie utworzyć hasło (dwuwyrazowe) - a następnie przesłać na adres redakcji do 1 stycznia (kupon na stronie 117). Do wygrania jest osiem gier ufundowanych przez CD Projekt.



Pionowo:

1. Gra dla dzieci oceniona na "6", w której nie było widać treści recenzji, to...
2. Swojego czasu był określany mianem "Pan Tabelka"
3. Druga część jakiej serii gier została oceniona przez HIVa na 8-, co było przyczyną wielkiej afery?
4. Miejsce, w którym HIV archiwizuje większość listów od Czytelników
6. W jednym numerze dwie gry dostały ocenę 10. Oprócz MGS było to...
7. Wspierająca PE grupa rysowników z Klejem na czele to...
9. Ten recenzent odszedł już po pierwszych numerach magazynu
10. Mityczna postać rezydująca w piwnicach Redakcji
12. Środek transportu, z którym Myszaq postanowił się sprawdzić w bezpośrednim "starciu"
13. Jedyna gra oceniona w przeglądzie 50 gier na DC na "10-"
14. Ściera został niedawno potracony przez VW. Jaki był to model?
15. Japoński korespondent-widmo PE to...
20. Redakcyjny "zwierzak" od kontrowersyjnych WC-tów
23. Miasto, w którym została zakupiona pierwsza redakcyjna PS2
24. Lądowanie Xboxa w Redakcji przygniotło tego pupilka do stołu... O kogo chodzi?
27. Za prowadzenie "Kącika Tekken 3" odpowiadał na samym jego początku...
29. Część załogi PE współtworzyła multiplatformowe pismo poświęcone grom pod tytułem...
31. Twórcą pseudonimu "Pierdzący Oszołom" jest...

Poziomo:

5. Wyścigi gokartów, które otrzymały ocenę "10", to...
8. Pierwsza z konsol niefirmowanych przez Sony, która pojawiła się oficjalnie w PE
11. W jakiej miejscowości zg(Red.)zi nocowali w poczekalni czekając na autobus do Polski?
12. Lokal, w którym odbyło się pierwsze Extreme Party
16. Ostatnie Extreme Party odbyło się w ośrodku wczasowym położonym w miejscowości...
17. Pierwszy Redaktor Naczelny PE
18. Premiera sloganu "prędzej świnie zaczną latać..." miała miejsce przy grze z serii...
19. "Tekkenowy" tatuaż zafundował sobie...
21. Kto jest na tym zdjęciu?

22. Jaki kultowy RPG dostał w PE ocenę maksymalną "5/5"?
25. Redakcyjny "kark"
26. "Kieszonkowa" wersja Red.Nacza podesłana przez jednego z Czytelników, która później zawitała m.in w komiksach, to...
28. Nazwisko rysownika, który zachwycił wszystkich "fotorealistycznymi" rysunkami (trafiły nawet na okładkę)
30. W PE#3 pojawiła się rubryka zawierająca newsy, znana do dziś pod nieco zmienioną nazwą. Chodzi o dział "W ..."
32. W jakim mieście znajduje się Redakcja PE?
33. Jakiego "nieładnego" terminu użył w jednym z pierwszych komiksów Crash?

hasła opracował: Laser

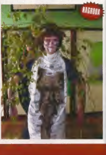
Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

nieprzerwanie. Za nami dokładnie 100 numerów magazynu, ale wszystko wskazuje na to, że to dopiero początek, zimna przystawka. Howgh!

KAMUFLAŻ

"[...] Yo HIV! Ostatnio robiliśmy w budzie jakieś durne przedstawienie, w którym jeden z moich ziomów występował jako drzewo. Przy jego kamuflażu Sneju to cienka ryba. Załączam zdjęcie. Czuję w kościach, że to będzie list miesiąca:), a i skargę muszę złożyć! Extrimy nr 98, moich ziomali i mój, mają wadę fabryczną. Środkowe strony nam wyleciały. "Fak!" - krzyknąłem, kiedy i w moim egzemplarzu strona wyleciała. Buuu, nieładnie, oj nieładnie:). Ale i tak trza zakupić następne ekstrimy, hehe. Mam nadzieję, że do #100 dodacie jakąś fajną koszuleczkę z Waszego sklepu albo coś:). No, to chyba wszystko. Trza kończyć. (...) PS. Aha, jeszcze jedno. Jeśli The Godfather, na którego czekam z wywalonym jęzorem, okaże się szitowiem, to oficjalnie ogłaszam, że wyrzekam się EA. I nawet następne Burnouty nie pomogą:). [...]"

Damian Bilicz, Szydłowice



HIV: No, daliście radę. Nasz redakcyjny mistrz kamuflażu - Ściera, jęknął z zachwytu, gdy ujrzał fotkę. Ponoć ulubione rajtuzy mu się pomarszczyły, binokle zaparowały, a misternie nałożony makijaż spłynął z facjaty na łysą klatę. Nagroda za wysiłek już do Was mknie. (...) Co się tyczy wadliwych egzemplarzy PE, można takowe wysłać na adres Redakcji (po uprzednim telefonie do nas), a w pełni "dobre" zostaną odesłane w trybie natychmiastowym. Lub druga alternatywa - wraz z paragonem udać się do punktu zakupu i wymienić na dobry egzemplarz. Nie lękajcie się - nam też na tym zależy, a konkretne dowody w postaci zrąbanych egzemplarzy służą za podstawę reklamacji w drukarni.

TEST X360 ZA MIESIĄC!

"[...] Już w listopadzie światło dzienne ujrzy 100. numer PSX Extreme. Jest to wielki jubileusz, bo niewielu pismom się to udało. Już 25 listopada odbędzie się premiera Xboxa 360. Nie zdążycie z testem tej konsoli do #100, wiec zapewne dacie go w numerze... 101. Wyrobicie się? [...]"

Hubi, e-mail

HIV: Wyrobimy się, bo bardzo tego chcemy (właśnie kupujemy telewizor HDTV). Już teraz drobiazgowo opracowujemy rozpiskę, kto i kiedy będzie ciorał w domu lub Redakcji, aby jak najefektywniej wykorzystać 2 tygodnie, czyli czas od momentu launchu systemu do zamknięcia prac nad #101. Będzie gorąco i z fajerwerkami, mimo aury, która nie będzie sprzyjać. A później, po zakończonym numerze kroją się święta z prywatnym Xboxem 360, którego chęć kupna ogłosiła większość zg(Red.)ów. Ponieważ PE #101 trafi do sprzedaży 15 grudnia (tak słyszałem), będziecie mieć kilka dni na to, aby zdobyć swój egzemplarz, zapoznać się z testem konsoli oraz recenzjami launch titles i ew. uderzyć do sklepów, aby nabyć to cacko (tak, dla mnie jest to z założenia cacko) i w trakcie świąt wyżywać się na całego. A zatem PE #101 będzie dla Graczy konsolowych bardzo ważny, jak każdy inny, hehle! Do przeczytania za miesiąc - kroi się raport z nieziemskiego grania!

KASA W BŁOTO?

"[...] Witam serdecznie całą Redakcję! Martwi mnie jedna rzecz: kupiłem PSP,

ANKIETA NA FORUM

Dlaczego właśnie PSX Extreme?

Nareszcie! Setny numer naszego magazynu. To dzięki Wam, drodzy Czytelnicy, jesteśmy na rynku grubo ponad 8 lat. Dzięki naszej wspólnej ciężkiej pracy, jako trzecie pismo w historii polskiego rynku prasowego o tematyce growej dotrwaliśmy do numeru 100. Pytanie w ubiegłym miesiącu było następujące: "Od jak dawna jesteś naszym Czytelnikiem i dlaczego wybrałeś PSX Extreme?". Oto pierwsza część Waszych opinii (za miesiąc druga tura). Amen. ☐ [sojer]

"(...) PSX Extreme czytam od numeru bodajże 30-go, kiedy to byłem jeszcze pacholęciem i na pamiątkę 1-ej komunii dostałem Szaraczka. Miałem chwile zwątpienia związane z zakupem PieCa i zaniedbałem lekturę, ale pokutę odprawiłem i mam mocne postanowienie poprawy:). Dla mnie PE jest czymś więcej, niż tylko czasopismem o grach. Owszem, znajduję w nim większość odpowiedzi na nurtujące mnie pytania dotyczące gier, ale także to "coś", co przyciąga na długie godziny. Mogę wręcz powiedzieć, że kupowanie i czytanie PE jest nieodzowną częścią samego grania na ukochanej konsolce. Kiedy przeczytam dobrą recenzję, napalę się na daną gierkę, kupię ją i ukończę - to wtedy właśnie czuje się prawdziwym Graczem i częścią wielkiej społeczności. Wiem, że w PE pracują prawdziwi pasjonaci i profesjonaliści. (...)" Voodoo, Bolesławiec

"(...) Mój pierwszy raz z PE miał miejsce stosunkowo niedawno, to był marzec 2005. Na okładce piękne autko z GT4. Wyciągnąłem rękę na stojak, żeby przejrzeć zawartość numeru, z miejsca uderzył mnie ogrom tego czasopisma - masa tekstu, masa gier, masa publicystyki. Byłem fanatycznym pecetowcem, który na konsole patrzył spod łba. Dzięki PE nawróciłem się, zobaczyłem ile wspaniałych gier jest na konsole i jacy sympatyczni są ci konsolowi Gracze i redaktorzy [Ś: Marian, to Ty?;]. PE ma zajebisty klimat, fachowych redaktorów, którzy wiedzą o czym piszą i piszą z pasją. Tak więc z PE jestem od niedawna, ale wiem, że już na zawsze. (...)" Aux, Kraków

"(...) Bodaj numer #8, ze Spice Girls na okładce. Nie ma co ukrywać, główny powód zakupu tego numeru to plakat z "The X-Files", którego byłem napalonym fanem. Po przejrzeniu/przeczytaniu stwierdziłem, że klimat mi pasuje, Secret Service odchodziło powoli do lamusa, więc przerzuciłem się (nie mając

Piła

HC ROOM czyli POKÓJ GRACZA

HIV: Któż by pomyślał, że ten spontan będzie się cieszyć tak wielkim powodzeniem? Jak wnoszę po Waszych listach, dzięki tym zdjęciom czerpiecie inspirację do projektowania swoich "kanciap", z czego bardzo się cieszę (nie każdy ma wystarczająco wybujałą wyobraźnię). Poza tym, wskutek wiercenia dziury w brzuchu ponownie wrzucam 2 HC Roomy i pewnie tak już zostanie. Aparaty w łapy (?) i do dzieła!

■ Piotr Łubisz z Dobronia napisał: "Witam! Jestem wielkim fanem platformówek, nic więc dziwnego, że zagościł u mnie niedawno Sonic. Z przyjemnością dzielę z nim pokój, mimo że ma ponad półtora metra wysokości (sporo jak na jeża). Sonic postanowił przyozdobić mój pokój - zaczął od drzwi, aby moi goście od progu wiedzieli, z kim mają do czynienia. Mam duży pokój, więc chętnie podzielę się miejscem z innymi przyjaciółmi z gier; Sonic to dopiero początek. Może zaproszę jakiegoś wiewióra;)? (...) Od niedawna jestem właścicielem Xboxa, na którym oprócz katowania Burnouta, Halo 2 i innych tytułów nadrabiam zaległości w dziedzinie 8- i 16-bit (ironia losu). (...) Pozdrawiam!".
HIV: Przestrzeń - to lllubię! Jeśli włożysz trochę pracy oraz kasy w swój pokój, stworzysz zeń prawdziwe monstrum. Póki co otrzymujesz nagrodę jako marchewkę-zachętkę, aby działać w słusznym kierunku. Myślałeś o jakimś panoramicznym malunku na "opadającej" części sufitu? Byłoby miodzio! (...) Wypatruj listonosza!

■ Patryk Bełka z Witosławia napisał: "Witam Was wszystkich, chciałbym przedstawić mój >>pokój zapomnienia<<. Na ową >>świątynię jazdy<< składają się: pecet (komp ma powodzenie w FPS-ach, ale i tworzeniu grafiki oraz obróbce zdjęć w Photoshopie) oraz ukochana Czarnula, którą najbardziej eksploatuję - zacinam w Tekkena 5 i PES4. Mój HC Room szanuję i spędzonych chwil tu nie żałuję. Pozdrowienia dla wszystkich czytelników PSX Extreme i miłośników wirtualnej rozrywki!".
HIV: Patryku, urzekł mnie Twój misio. Jest co najmniej boski, aczkolwiek redakcyjny Misio bije go na łeb! Aha, Playman stwierdził, że masz syfną tapetę pod Windowsem. No cóż...

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę PStwo (70004CB), PAL, 2 oryg. Dual Shocki, karta pamięci 8 MB Sony, płyta demo DVD, wszystkie papiery, pudełko, kable. Wszystko w idealnym stanie. Konsola nie przerabiana, nie otwierana! Cena do uzgodnienia. Za dopłatą Tekken Tag Tournament. Kontakt: tel. 0 695 555 866.

Sprzedam gry na PS2: JAK 2, Rayman 3, Pro Evolution Soccer 4, Tenchu 3, Gran Turismo 3, Final Fantasy X. Ceny do uzgodnienia. Kontakt: tel. 0 505 662 842

Sprzedam konsolę Xbox(Evox), 2 pady, 21 gier, okablowanie. Wszystko w stanie idealnym. Cena 850 zł. Kontakt: tel. 0 603 885 431 Włodawa.

Sprzedam konsolę Xbox(Aladdin), 80GB HD, 2 joypady,, ponad 20 gier. Stan idealny. Cena 800 zł. Kontakt: tel. 0 888 039 801.

Sprzedam Arcade Stick do Dreamcasta. Kontakt: tel. 0 692 893 661; (0-32) 360 76 01, prosić Dominika.

Kupie grę na PSOne - Exhumed, oraz nr 16 PSX EXTREME. Kontakt: tel. 0 504 709 818.

Sprzedam gry na GBA: Max Payne - 50 zł, NBA Jam 2002 - 30 zł, Crash XS - 30 zł. Lub zamienię na grę Advance Wars 2 (musi mieć pudełko). Kontakt: tel. 0509 641 304, dzwonić po 16.

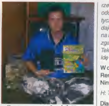
Sprzedam GBA (przeźroczysto-niebieski), akumulatorki (2300) z ładowarką, gry: GT Advance 2 i Super Mario Bross Advance 4, pokrowiec oraz lupa z podświetleniem. Cena: 280 zł. Kontakt: tel. 0695 769 198, dzwonić po 15.

Sprzedam gry na PS2: Pro Evolution Soccer 2 i 3, Tony Hawk's: Pro Skater 4, Winning Eleven 9. Kontakt: tel. 0 506 292 189.

Sprzedam Viewtiful Joe na GC za 70zł. Kontakt: tel. 0 604 146 202.

Sprzedam konsolę GBA, stan dobry (bez klapki), 2 akumulatorki, gry: Packeman Silver i Tony Hawk's Pro Skater 2 oraz jedna gra niespodzianka. Cena 130 zł. Chętnie zamienię się na GC lub inna konsolę (za moją dopłatą). Kontakt: tel. 0 508 263 212; GG: 3406267.

Publikujemy tylko ogłoszenia z przyklejonymi aktualnymi kuponami Pchlego Targu (a zatem podsyłanie ich mailem jest niemożliwe).



■ **Krawcu - wzorowy Czytelnik PE posiadający wszystkie 100 numerów. No i w dodatku odpowiedział na apel i podesłał fotki. A Wy zazdrośćcie mu teraz.**

ale z tego, co widzę, nie będzie ona miała przyszłości. Każdy posiadacz PSP chciałby mieć kieszonkowego Tekkena czy Mortala, a nawet Resident Evil, który - buahaha! - dostanie jakieś zdechłe Nintendo DS. Skoro Namco wydało Ridge Racera, to czemu nie wyda Tekkena?

HIV: Jeśli tak głośno rechoczesz z NDS, to musisz być strasznym palantem, nie mającym styczności z rzeczoną platformą. Grafika to nie wszystko! Ja oddałbym sporo za Nintendogs na PSP. Co się tyczy Tekkena, Virtua Fighter i innych Mortalów, to daję pukiel włosów, że prędzej czy później trafią na mobilne dziecko Sony. Zbyt dużo kasy jest do zgarnięcia, aby tak zacni developerzy olali temat. Tekken 5 na PSP w marcu nadchodzącego roku? Idę o zakład.

W ogóle te dziwne, nieoryginalne tytuły: THUG Remix czy NFS: Underground - Rivals, a Nintendo ma NFSUG2... Czemu tak jest?

H: Tak, masz rację, najważniejszy jest tytuł:).

Dlaczego na tę konsolkę wydają tylko jakieś wyścigi, śmieszne golfy i inne kiepskie pozycje, a nie dadzą czegoś konkretnego? Jakichś horrorów, walk 3D, a nie 2D jak do tej pory? Czy takie pozycje kiedyś się ukażą, czy to była strata kasy? Posiadam obecnie 15 pozycji na PSP i to na razie są najlepsze gry, jakie wyszły, ale chciałbym zobaczyć też parę fajnych tytułów z PS2. Fajnie byłoby zobaczyć na małym ekranie Silent Hilla albo Medal of Honor, nie? [...]" Mario, Sosnowiec

H: Kup mały telewizorek LCD, taki 5" i podepnij do niego PS2 - zobaczysz Silent Hilla i Medal of Honor na małym ekranie. Albo jeszcze lepiej: upodlij się na maksa i graj na zegarku z wbudowanym ekranem. Będziesz ryczał z zachwytu. (...) Ogólnie rzecz biorąc - nie dramatyzuj.

ani konsoli, ani PC). Mam wszystkie egzemplarze od bodaj PE#13, a ile razy parskałem śmiechem przeglądając wypociny zg(Red.)ów, policzyć są w stanie tylko tęgie umysły. Oby do PE #200. Wypiję za Wasze zdrowie. (...)" Dragu, Gryfów

"(...) Jestem czytelnikiem PE odkąd pamiętam, to chyba... 8 lat . Wówczas byłem jeszcze młokosem, więc nie czytałem gazety, bo brat kupował. Po jakimś czasie zacząłem coraz bardziej interesować się konsolami i z ciekawością zaczytywałem się w PE. Czytam Wasz magazyn, ponieważ ma swój styl, zawiera ciekawe artykuły i piszą do niej ludzie, którzy mają poczucie humoru i znają się na rzeczy. Konkurencja wg mnie jest niewiarygodna - słabe artykuły, krótkie recenzje (nigdy nie czytam więcej niż połowę pisma, a PE od deski do deski w ciągu 2-3 dni). Tak zostało do dzisiaj. (...)" Wolny, Świnoujście

"(...) Mógłbym powiedzieć, że swój pierwszy egzemplarz PE nabyłem kilka dni temu. W rzeczywistości jednak czas szybko minął i od 25. numeru minęła doprawdy cała sterta pozytywnie wypasionych egzemplarzy. Pismo wybrałem ze względu na tematykę, w której rozkręcałem się już od dość dawna. Wysokim poziomem tekstów redakcja podbiła moje serce, co miesiąc oczyszczając zawsze puste kieszenie Toriego. I z tego właśnie powodu robię to do tej pory. (...)" Tori, Czarny Murzyn

"(...) Swoją przygodę z PE rozpocząłem stosunkowo późno, bo od numeru 53. Dlaczego to właśnie PE? Nie będę tu zapewne oryginalny i również zaznaczę, że ze względu na nietuzinkowy, luźny styl prowadzenia magazynu i specyficzne podejście do Czytelnika. Drugiego takiego pisma jak PE ze świecą szukać! Chłopaki, gratulacje z okazji "setki", życzę nam oraz Wam co najmniej drugie tyle! (...)"
Am, Brzeg

NA KLEJU

? "[...] Siema zg(Red.)y! Mam pytanko, które dręczy mnie od numeru 88, czyli od czasu, kiedy wznowiłem kupowanie PE. A mianowicie: co się stało z Klejem? Czy nadal siedzi w woju? A może ktoś pobił jego rekord 40 h w graniu non stop? Nara! [...]" Dante, e-mail

Ogólnie nic się nie stało. Kleju kiblował w wojsku, a później wessało go życie: praca, praca, praca... Obiecał jednak, że namaluje komiks do PE #100, czego efekty widać/nie widać (niepotrzebne skreślić) [Ś: no właśnie, do dziś nie podesłał a termin minął mu tydzień temu - pewnie za miesiąc zdąży, jak to kleju].

WSPÓŁPRACA

"[...] Jestem zainteresowany współpracą z PSX Extreme i na próbę podsyłam Wam kilka moich recenzji. [...]" Rafał K., e-mail

Pozwoliłem sobie nieco skrócić ten list. List, jakich w ostatnim czasie dostaję wiele i w związku z tym chciałbym napisać kilka słów do samych zainteresowanych. Chłopaki, musicie wiedzieć, że w PE mamy "komplet", co wcale nie znaczy, że nie ma szans na jakąkolwiek współpracę. Poprzeczka jednak poszła w górę. Zdecydowana większość osób pragnących pisać do PE podsyła mi na próbę, w ciemno, recenzje albo newsy. Nie czytam takowych z kilku powodów. Raz - istnieje duże prawdopodobieństwo plagiatu, czego nie jestem w stanie wykryć w dobie tylu serwisów WWW, dwa - brak zapotrzebowania na recenzentów i newsmanów w PE... Dlatego jeśli komukolwiek marzy się publikacja (czy nawet współpraca), niech prześle mi felieton na dowolny temat związany z grami (odpowiedni dobór tematu to połowa sukcesu - można go nawet ze mną skonsultować przed napisaniem). Wychodzę mianowicie z założenia, że jeśli ktoś potrafi napisać dobrą publicystykę, to poradzi sobie z wieloma innymi rzeczami. Tyle w temacie, żeby nie przynudzać.

FLASHE

"[...] Panie Przemku, dziękuję za wspólną fotkę na PlayStation Experience:). Troszkę mnie zaszokowało, jak Pana zobaczyłem. To znaczy nie na tyle, by rzucać się na szyję [Ś: ufff] - nie należę do ludzi, którzy są wpatrzeni w kogoś jak w "święty obrazek". Ot tak, po prostu ujrzałem Pana Przemka, zwanego Mr. Ścierą... Zwykłego człowieka, lubiącego gry tak samo jak ja, redaktora magazynu o konsolach, który kupuję raz w miesiącu. Ujrzałem i wykorzystałem ten moment na wspólne foto, za co jeszcze raz dziękuję. A swoją drogą, trochę ciekawa była reakcja mojego kumpla... Stałem z nim i wpatrywałem się w hostessy siedzące na niebieskim Subaru, gdy nagle odwróciłem się i metr od siebie ujrzałem Pana. Mówię do kolegi: "Patrz, Ściera!", a kumpel zaczyna się rozglądać po podłodze z pytając: "Jaka Ściera? Gdzie leży?". No cóż... Kolega nie czyta Waszego pisma:). PS. Kto oprócz Pana wybrał się z redakcji na Experience? [...]" Łukasz, e-mail

■ **A mówiłem, że nie jestem fotogeniczny. Młody - jak najbardziej, na "siedemnaście" wyglądam, jak nic.**

Dobrze, że nie pomyślał o "szmacie", bo z tym terminem też mógłby coś (lub kogoś) skojarzyć. Swoją drogą, nie było mi do śmiechu chodząc po hali, bo nie miałem obstawy w postaci bardziej fotogenicznych zg(Red.)ów, którzy mogliby ściągnąć na siebie wszystkie te flesze. A poza tym Nemo i Konsolka ciągle się ze mnie naśmiewali (przy okazji masz odpowiedź na postscriptum), a ludzie patrzyli na mnie jak na małpę w zoo. A za "Pan" masz u mnie minusa, hiehie. No wiesz, jak mogłeś mnie potraktować jak ostatnią szmatę, chlip chlip. A wydawało mi się, że młodo wyglądam.

Hrzyżówka PE100

PlayStation 2
PlayStation 2
SPARTAN
KING KONG

PCHLI TARG 100

Piła

DVD NeWS

Z okazji setnego numeru postanowiłem wrzucić coś innego od tradycyjnych newsów, mianowicie listę najbardziej zaskakujących, dających po bani filmów. Tytuły wybrane subiektywnie, więc jak coś, to możecie dmuchać w trąbkę albo zabazgrać to miejsce markerem, ghe, ghe! No, to lecimy:

1. **"Memento"** (bo koniec zmieni Twoje myślenie)
2. **"Podziemny krąg"** (rozwala wizualnie i przekazem fabuły)
3. **"Pi"** (podejście do matmy iście masakryczne)
4. **"Matrix"** (wszyscy wiemy, o co biega, ale po pierwszym seansie inaczej patrzyłem na rzeczywistość)
5. **"Podejrzani"** (nieco starszy film, ale genialna układanka)
6. **"Oldboy"** (thriller z typowo azjatycką, szokującą zagadką)
7. **"Drabina Jakubowa"** (stary tytuł, ale pomysł z głównym bohaterem jak na tamte czasy rewolucyjny... No i klimat, z którego czerpie Silent Hill!)
8. **"Szósty zmysł"** (znów - teraz już nie rusza, ale gdy nie wiedziałem, o czym to jest, długo siedziałem w fotelu)
9. **"Piła"** (przekaz o życiu nietuzinkowy, a i zaskoczenie potężne)
10. **"Tożsamość"** (może nie arcy-film, ale zagadka niezła)

Celowo nie wrzuciłem tu chociażby "Czasu Apokalipsy", "Cube" czy "Łowcy androidów", bo to tytuły owszem, z genialnym klimatem, ale uderzenia, przewrotu fabuły nie ma w nich aż tak mocnego. • [myq]

Dobra informacja dla miłośników anime oraz kina japońskiego. Jeden z największych polskich dystrybutorów filmowych, firma Vision, stworzył w swoich strukturach nowy dział - Anime Gate. Nowemu projektowi postawiono ambitne zadanie wypełnienia luki, jaka panuje na polskim rynku (poziom i różnorodność dostępnych na naszym rynku pozycji pozostawia wiele do życzenia) i wzbogacenia oferty o wszystkie działy anime, od produkcji stricte dla dzieci, poprzez młodzież, a na dorosłych kończąc. Stworzenie Anime Gate ma przede wszystkim na celu spopularyzowanie wśród polskiego widza anime i filmów japońskich, a odbywać się to będzie dwutorowo - zarówno poprzez premiery kinowe, jak i DVD. I nie są to czcze słowa! Już 7 października wylądował w polskich kinach "Appleseed", który w wersji DVD pojawi się 24 listopada, również od 20 października dostępny jest w sprzedaży "Okręt podwodny 707R" (recenzja obok), a na styczeń zapowiedziano premierę DVD anime "Tristia - błękitna wyspa", opartego na popularnej w Japonii grze RPG. Jeszcze w grudniu tego roku swoją premierę na krążku DVD będzie miał film "Casshern" - produkcja niezwykle dynamiczna, barwna i łącząca w sobie zarówno tradycyjną technikę filmową, jak i komputerową animację. Ze swojej strony obiecujemy, że będziemy trzymać rękę na pulsie i informować Was o kolejnych pozycjach ze stajni Anime Gate oraz prezentować poszczególne tytuły. • [Loki]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:

REGION DVD

MYSZAQ: Ho-ho! Setny numer w Twoich rękach. Nie ma co! Pamiętam, jak pierwszy raz postawiłem odtwarzacz DVD u siebie w pokoju i próbowałem wcisnąć tam kasetę VHS. Przyszedł brat i stwierdził, żem niedorozwój, bo tam się wkłada płyty audio i można obejrzeć koncert zawierający wszystkie kawałki... A co w kinach? Sequel "Piły" już uderzył na Zachodzie, ponoć jest całkiem klimatyczny, choć nie tak zaskakujący, jak "jedynka". Tymczasem producenci chcą kręcić trzecią część. Ja tam obejrzę. Niestety, Guy Ritchie przekombinował nieco z "Revolverem" i wyszło mu kino zupełnie inne ciężarowo od lekkiego "Przekrętu". Z kolei Peter Jackson ze swojej kasy dołożył do King Konga 30 milionów baksów, by rozwinąć sekwencje w mieście. Ma być wgniecenie w ziemię godne wielkiej małpy. Liczę na to. Tak samo jak na "Silent Hill" - pierwsze zdjęcia z owianym mgłą miasteczkiem mają ten klimat. Oby w ruchu było podobnie. No to co - do "stojedynki"! Setka zamknięta! ☐

MADAGASKAR / MADAGASCAR

Po serii dwóch "Shreków" zapanował boom na filmy animowane techniką komputerową. Jednocześnie żaden z nich nie przebił jakością gagów zielonego prekursora. Z "Madagaskarem" jest podobnie. Słynny już kawałek "Wyginam ciało śmiało", cały zestaw popisów kudłatych lemurów, akcje pingwinów-komandosów czy dialogi hipochondrycznej żyrafy to kanonada dobrego humoru, ale reszta? Poprawna, do obejrzenia, bez rewelacji. Szczególnie początek rozgrywający się w zoo jakoś mało mnie przekonał. Z czasem na szczęście historia się rozwija i kiedy ekipa nie do końca normalnych zwierząt ląduje w dzikiej głuszy, jest już naprawdę wporzo. Dla dzieci? Jak najbardziej, ale motyw nawiązujący do "American Beauty" i narkotykowy stan pewnego Lwa mają raczej trafić w dorosłego. Warto obejrzeć, bo król Julian zmęczony ciężkimi obowiązkami władcy oraz jego podejrzliwy pomocnik Moris to niezapomniany duet. To zresztą także dwa najmocniejsze punkty polskiego dubbingu - w pierwszego wcielił się J. Boberek, aktor znany z roli policjanta w serialu "Rodzina zastępcza" (kto by pomyślał, że potrafi wydobyć z siebie tak zawodowy akcent?), drugi to rewelacyjny głos Paszkowskiego z półki "filozof-alkoholik". A na dokładkę jest jeszcze to małe, płaczące coś, które lemury wykopują przed siebie w razie nagłego zagrożenia. No i zadbano o dodatki. Filmik o pingwinach, teledysk Juliana czy inscenizowane "wpadki" to dobre rozweselacze. Są też ukryte gry. W sumie udana komedia. ☐ [myq]

Najciekawszy moment: świat dżungli, pingwiny i lemury w akcji
Dodatki: filmik o pingwinach, teledysk, tajniki animacji, sceny niewykorzystane, przedstawienie postaci, zestaw gier

FILM 8- DODATKI 8+

dystrybucja: Universal
reżyseria: E. Darnell, T. McGrath
głosów użyczyli: Artur Zmijewski, Piotr Adamczyk, Jarosław Boberek
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: animowany/komedia
czas trwania: 90 min

WYSPA / THE ISLAND

Futurystyczny thriller Michaela Baya, ostatnio twórcy choćby "Bad Boys II". I to widać. Nie jest specjalnie skomplikowanie, nie jest nietuzinkowo, za to kilka efektów robi wrażenie. Szczególnie ucieczka ciężarówą, z której główni bohaterzy zrzucają na drogę potężne, stalowe koła pociągowe. Auta rozpryskują się jak gumowe worki pełne części, tylko po co u licha pociągom te żelazne bufory, skoro kilka scen wcześniej widać, jak elegancko lewitują nad ziemią? Ano właśnie. Mamy bowiem niedaleką przyszłość - wiesz, niby ludzie wyglądają po staremu, ale pełno wszędzie technicznych gadżetów, plastikowych kombinezonów i takich tam. No i świat egzystuje pod betonową kopułą, bo na powierzchni wszystko jest skażone. Ot, detal. Co jakiś czas wybrańcy wygrywają jednak lot na tytułową wyspę, ostatnie miejsce, gdzie można swobodnie żyć. No i pewnie wszystko szłoby gładko, gdyby jeden z nich (Ewan McGregor) się nie zakochał... Ale jak tu się nie zakochać w złotowłosej Scarlett Johansson? Zaczyna więc sprawdzać, czemu żyje w tak mocno kontrolowanej społeczności i czym jest tak naprawdę podróż do obiecanego raju. Amerykańska, podkręcona wersja "Seksmisji"? Trochę. Scenariusz mało odkrywczy, ale da się go łyknąć. Ciekawa muza, świetne zdjęcia, intrygujący zestaw aktorów (pojawia się Sean Bean, wielki M.C.Duncan i etatowy świr, czyli Steve Buscemi). Niestety, edycja DVD przeciętna, oferująca kilka migawek z planu. Lekkie kino akcji na lekki wieczór. ☐ [myq]

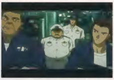
Najciekawszy moment: sekwencja ucieczki w mieście
Dodatki : komentarz audio, reportaż z produkcji

FILM 7 DODATKI 6

dystrybucja: Warner Bros.
reżyseria: Michael Bay
występują: Ewan McGregor, Scarlett Johansson, Steve Buscemi, Sean Bean
dźwięk: DTS
gatunek: akcja s-f
czas trwania: 127 min

OKRĘT PODWODNY 707R / SUBMARINE 707R

"Okręt podwodny 707" to bardzo popularna w latach 60. manga autorstwa Satoru Ozawy, którą po 40 latach postanowiono zekranizować. "Submarine 707R" przenosi nas w niedaleką przyszłość, w której nieobliczalny admirał Red i jego organizacja USR terroryzują akweny morskie. Red stawia sobie za cel zniszczenie wszelkich flot na oceanie. I tu na scenę wkracza rubaszny, acz potrafiący w krytycznym momencie podjąć właściwe decyzje kapitan Youhei Hayami, dowódca niepozornej jednostki 707. "Submarine 707R" to pozycja z gatunku tech-anime, ale wplecione wątki nie związane bezpośrednio z samą walką morską sprawiają, że może trafić w gusta nie tylko miłośników morskich militariów . Ci ostatni - jeśli przymkną oko na błędy logiczne - będą szczególnie usatysfakcjonowani, gdyż nad projektami maszyn pracowali najwięksi spece tego gatunku, choćby główny designer Kazutaka Miyatake (m.in. seria Macross). Wątki poboczne, których nie ma tu zbyt wiele, wciśnięte są niejako na siłę, co przyznaje sam reżyser - był to zabiegmający na celu sprawienie, by 707-ka była anime "dla wszystkich". Płyta DVD zawiera dwa pierwsze i jedyne epizody serii, niestety mocno "nierówne" - ciekawie zaczyna się robić gdzieś w połowie drugiej części i dopiero od tego momentu akcja nabiera zdecydowanie szybszego tempa. Nie znaczy to oczywiście, że w pierwszej części nic się nie dzieje, jest to jednak bardziej wprowadzenie w główny wątek działań wojennych. To powoduje, że po obejrzeniu tego anime możemy odczuwać lekki niedosyt. W końcu wszystko zaczęło się dopiero rozkręcać... ☐ [loki]



Najciekawszy moment: walka w kraterze
Dodatki : wypowiedzi twórców, zwiastuny kinowe, galeria 3D, projekty graficzne, zwiastuny innych produkcji

FILM 6 DODATKI 6

707R
OKRĘT PODWODNY

dystrybucja: Anime Gate
reżyseria: Shoichi Masuo, Hideaki Anno (opening)
projekt postaci: Minoru Murao, Jun Takagi
dźwięk: DD 5.1, DTS
gatunek: anime
czas trwania: 100 min

Bruce Campbell, czyli niezapomniany Ash z piłą spalinową zamiast dłoni (seria "Evil Dead") pojawi się w nowym horrorze ze sporą dawką czarnego humoru. Otóż w jednym z zapyziałych, amerykańskich miasteczek pojawiają się krwiożercze stwory. Na mieszkańców pada blady strach. Nie wiedzą co rozbić, a że wszyscy są fanami filmu "Evil Dead", to wzywają na ratunek aktora grającego główną rolę, czyli... Bruce'a. Prawdziwy Campbell ma wszystko jednak gdzieś i twardziela zgrywa do pierwszej konfrontacji. Film będzie miał tytuł "My Name Is Bruce" i powstanie w wytwórni Dark Horizont, u producentów kilku krwawych horrorów ("13 Duchów", "Statek Widmo). [myq]

Zakończyły się prace nad scenariuszem "Jurassic Park IV", nad którym czuwał Steven Spielberg. Po pierwsze zawarł on w nim jakiś pomysł na sprytny powrót postaci Jefa Goldbluma i Sama Neilla. Po drugie mają się tu pojawić wodne dinozaury oraz mega dynamiczna scena ataku Raptorów na uciekających na motocyklach bohaterów. Po trzecie wreszcie powstanie wersja przeznaczona do kin Imax. Może seria po słabej "trójce" dźwignie się z dołka? Póki co Steven kończy film o zamachu podczas Igrzysk w Monachium. [myq]

Piła

Kierownica Saitek GTZ500
GameCube

Firma Saitek w ciekawy sposób podchodzi do zapotrzebowania rynku na kierownice. Otóż pod koniec lat 90. wydała efektowną pod względem wizualnym i nieźle wykonaną serię kółek o nazwie RX. Od tamtej pory minęło jednak kilka lat... Saitek sięgnął po starsze projekty, dodał dwa przyciski, zmienił kolorystykę kontrolera i dostosował go do współpracy z GameCube'em. Efekt okazał się nadspodziewanie dobry! Kolory utrzymane w GaCkowych klimatach oraz stosunkowo skromny design sprawiły, że GTZ500 jest jedną z najładniejszych kierownic. Bardzo dobrze wyprofilowany wieniec świetnie leży w dłoni nawet podczas najtrudniejszych manewrów. Mimo że nie został wykonany z miękkiego tworzywa, nie można narzekać na ślizganie się spoconych dłoni po kierownicy - plastik jest jakościowo bardzo dobry i odpowiednio chropowaty. Dzięki temu, że nie szczędzono na materiale, w GTZ500 nic nie trzeszczy, wszystko pracuje bardzo lekko, płynnie i po prostu gra się przyjemnie. Zakres obrotu wynoszący 180 stopni jest w zupełności wystarczający. Jednak wibracje mogłyby być nieco silniejsze. Pod względem możliwości kierownica nie poraża - nie zadbano o możliwość programowania przycisków, a na wyposażeniu nie ma dodatkowej dźwigni zmiany biegów. Przełożenia wybiera się "łopatkami" umieszczonymi za wieńcem. Pedały są duże oraz stabilne, więc nie powinno być problemu z ich samowolnymi ucieczkami. Również kierownica nie będzie miała problemów ze stabilnością - istnieje możliwość przykręcenia jej do blatu solidną śrubą. Osoby preferujące grę w fotelu będą zadowolone z fabrycznie dodanego wspornika, który pozwala na nieruchome umieszczenie zestawu między udami. Największą zaletą GTZ500 okazało się... powielenie wiekowego schematu! Dzięki temu kierownica jest świetnie zaprojektowana, dobrze wykonana i dostępna za stosunkowo nieduże pieniądze. Jej największym "mankamentem" będzie na pewno mała ilość wyścigów wydanych na GC. ☐ [Loser]

Plusy:
- wykonanie
- jakość tworzyw
- cena

Minusy:
- mimo wszystko odtwórczość
- brak opcji programowania

Werdykt: ★★★★½ cena 149 zł

Kierownica Saitek Impact
PSX/PS2/Xbox/PC

Kolejny wytwór Saiteka robi na ilustracjach bardzo dobre wrażenie. Sporych gabarytów kierownica, masywne pedały, dużo przełączników, dźwignia zmiany biegów oraz przyzwoity design nakłaniają do zakupu. Po wydobyciu kierownicy z kartonu pierwsze wrażenie pryska. Plastiki użyte do budowy kółka są marnej jakości i tandetnie wyglądają. Niestety, nie zostały również idealnie złożone, czego efektem są ciche, acz słyszalne i irytujące skrzypienia oraz trzaski. Efekty akustyczne są niestety obecne nawet podczas delikatnego operowania kierownicą. Niezbyt wiele dobrego można powiedzieć o samym wieńcu kierownicy. Wygląda niebanalnie, ale jest to jego główną wadą - pewny i wygodny uchwyt dla osób o większych dłoniach może być niemożliwy. W założeniach producenta kierownica powinna drżeć, obsługuje wszak standard Dual Shock. Niestety, poskąpiono kilku euro na porządne silniczki realizujące wibracje, przez co ich poziom jest umowny. Owszem, są wyczuwalne, jednak w ferworze walki o lokatę na pewno ich nie odczujesz. Do gustu nie przypadła mi też niebieska dioda, podświetlająca środek wieńca w momencie uaktywnienia wibracji - nasunęły mi się od razu skojarzenia z daremnymi kolesiami montującymi w aucie neony. Plusem nie jest też na pewno wyjątkowo gruby kabel łączący sprzęt z konsolą, który zawsze układa się tak, jak my tego nie chcemy... Wiele osób może się zdziwić, że Saitek firmuje swoim logiem tego typu wynalazek. Okazuje się, że logo nie znajduje się ani na pudle, ani na kierownicy - można je odnaleźć dopiero na małej nalepce pod korpusem urządzenia. Wszystkie inne sprzęty Saiteka mają wyeksponowane logo. To daje do myślenia... Zalety? Wbrew pozorom jest ich sporo. Przede wszystkim należy docenić produkt Saiteka za dużą precyzję przenoszenia ruchów. W przypadku ostrej jazdy, z pewnością będą ważne mocne przyssawki. Co ciekawe, można z powodzeniem grać trzymając sprzęt na kolanach - mimo że oficjalnie producent nie przewidział tego typu opcji. Kierownicę Impact można podłączyć - kablem zakończonym trzema wtyczkami - do PS2, Xboxa oraz PC (standard USB; dołączone oprogramowanie na CD). Mimo niedoróbek sprzęt jest godny polecenia. Tanie plastiki oraz marne wibracje są wynikiem obniżania kosztów produkcji. Niemniej całość wygląda na dość wytrzymałą konstrukcję, a z racji na niską cenę oraz możliwość podpięcia do kilku sprzętów, można ją z powodzeniem polecić "multiplatformowcom". ☐ [Loser]

Plusy:
- cena
- możliwość podłączenia do PS, Xboxa oraz PC

Minusy:
- jakość tworzyw
- niezbyt dobry montaż
- wyprofilowanie wieńca

Kierownice do testów zostały dostarczone przez firmę Karuma, *www.saitek.pl*

Werdykt: ★★★☆☆ cena 199zł

XPLODER MOVIE PLAYER WITH MEDIA CENTRE
PSP

W poprzednim numerze Yohko i Teruo testowali produkty firmy Fire International dla PS2 oraz GBA SP. Wśród szerokiej i ciekawej oferty Xploderów dla aktualnych konsol nie mogło również zabraknąć wersji dla najgorętszej zabaweczki na rynku - PlayStation Portable. Ponownie dostajemy porządny, gruby blister z przezroczystego plastiku, skrywający pod papierową wkładką masywne i efektowne metalowe pudełko. W jego wnętrzu znajdziemy instalacyjne CD z programem, kabel USB umożliwiający podłączenie kieszonsolki do PC, fachową instrukcję w kilku językach (tradycyjnie bez polskiego) oraz kartę z kluczem do rejestracji. Co warto od razu zauważyć, kabel USB posiada także końcówkę ładowarki, co zabezpieczy nasze PSP przed utratą zasilania (np. podczas długotrwałej konwersji plików wideo). Po instalacji i uruchomieniu, mając aktywne połączenie z Internetem, specjalny baner w górnej części okna wyświetlił info o dostępnym update. Po wejściu na stronę okazało się, że są nawet dwa, w tym jedno dla zarejestrowanych userów, poszerzające możliwości Xplodera o obsługę nowych formatów plików w PSP 2.00. Klucz produktu oraz nasze dane zapamiętane zostają w programie, tych samych używamy do założenia konta na domowej stronie WWW. Główne okno aplikacji to dwa pionowo sąsiadujące pola, ukazujące zawartość defaultowych folderów Xplodera na PC po lewej (Gamesaves, Music, Photos, Videos, możemy zakładać własne) oraz zawartość folderów naszego Memory Sticka po prawej. Małe okienko na dole podaje szczegółowe info o aktualnie zaznaczonym pliku, a na górnej belce znajdziemy dwa buttony-skróty. Jeden do szybkiej konwersji audio CD na mp3, drugi (otwiera się boczny panel, z opcją wyszukiwania) daje dostęp do internetowej bazy save'ów z gier na PSP. Jeśli już mowa o mp3, to mamy tu dowolne zarządzanie folderami z muzyką, playlistami, katalogowanie, a nawet pobieranie informacji o płytach z Sieci. Ale to dopiero początek - starając się wymienić możliwości Xplodera, otrzymujemy niezłą litanię: format MS, tworzenie folderów, kopiowanie, podgląd, konwersja plików audio/video (avi, mpeg, rm, wmv, mov, mp4, mpeg4, xvid, divx), back up zawartości MS, ssanie save'ów z Netu, obsługa "drag and drop" dla wszystkich plików (nawet pomiędzy playlistą iTunes), a przez RSS podawane na bieżąco nowości na serwerze. Niestety, tak rozbudowany program nie mógł ustrzec się paru niedogodności. Po pierwsze, trochę udziwniona jest zabawa z plikami. Cokolwiek chcemy skopiować/konwertować, musimy najpierw wrzucić do programowych folderów Xplodera, a dopiero stamtąd na PSP - nie ma bezpośredniej pracy na plikach z PC. A ponieważ foldery programu są tam, gdzie pliki instalacyjne (C:/Program Files), niepotrzebnie zaśmiecamy sobie dysk systemowy. PSP defaultowo szukane jest pod E:/ - po każdym uruchomieniu programu trzeba to ręcznie przestawiać, aby Xploder widział naszego Memory Sticka. Największy zawód sprawiła jednak konwersja pliku wideo do mp4: przy próbie skopiowania .avi na Memory Stick program poinformował o konieczności konwersji. Po zatwierdzeniu zaczyna się proces - oprócz wizualnego paska postępu, brak jakichkolwiek danych o tym, co się dzieje, nie mamy też żadnego wpływu na ustawienia wyjściowe pliku (fps, bitrate, rozmiar)! Dość powiedzieć, że 12 MB-owy plik konwertował się 12 minut (1:1!) i dał na wyjściu 38 MB, czyli potroił swe rozmiary! Ten sam proces wykonany dowolnym shareware'em (np. Xilisoft PSP Converter) trwał 6 minut, dając 24-megowe mp4 - różnic w jakości plików nie zauważyłem. Aż strach pomyśleć, jakie wyniki daje zabawa z 700-megowym divxem. Obiektywnie warto jednak dodać, że o ile shareware nie zmienia nazwy pliku, tak Xploder daje nam gotowe do użycia mp4-ki nazwane zgodnie z wymogami Sony, plus gustowna ikonka w komplecie (.thm). Kilka słów podsumowania: testowany soft to niewątpliwie przydatne narzędzie dla posiadaczy konsolki Sony, swoiste "multimedialne centrum" do zarządzania, konwersji i wymiany plików wszelakiej maści na trasie pomiędzy PSP a PC. Inna sprawa, że ma kilka słabych stron, a Sieć pełna jest shareware'ów, które oferują te same funkcje. Jeśli jednak chcecie mieć je zintegrowane "pod jednym dachem", szukacie ułatwień do gier i macie zbędną stówę, inwestycja warta jest przemyślenia. ☐ [butcher]

Movie Player

Plusy:
- multimedialna funkcjonalność
- baza save'ów online
- prosta obsługa

Minusy:
- brak save'ów na CD
- udziwnienia konfiguracyjne
- wymaga dostępu do Sieci

Werdykt: ★★★★☆ cena 99 zł

ISSN1429-172X · INDEX 340898

PSX EXTREME
GRUPA 69

ROK IX ☐ Numer 12/2005 (100)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel. (0-32) 258-50-64
redakcja - (0-32) 20-80-326
(tel./fax) - (0-32) 20-80-329

Internet:
www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ściera)
sciera@psxextreme.pl

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)

Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki), Mirosław Grabe (Gamera), Norbert Konieczny (Norby), Marcin Kosman (Koso), Tomasz Kozieł (HIV), Bartek Majowski (Kujot), Michał Mazur (Mazzi), Artur Salwarowski (Mutti), Tomasz Staroń (Star), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Artur Włodarczyk (Shiva), Maciej Żmuda-Adamski (Kali), Grzegorz Drabik (Butcher), Jakub Szarleja (KILu).

Współpracują:
J. & J. Zagdańscy (Yohko & Teruo), Łukasz Szewczyk (Loser), Przemysław Małecki (M@jk), Bartosz Dawidowski (Zax), Mariusz Ludwiński (Nemo), Łukasz Kujawa (Dżujo), Damian Matyasik (Mashter), Marcin Grzelak (Sentinel), JuveFan, Cox, Torba.

Praktykanci, "orbitanci" i korespondenci:
Awe, Haro, Sasza, Tap-chan, Sojer, Turi, Hauwa, Pablo.

Oprawa graficzna:
Przemysław i Magdalena Ściersy;
Andrzej Błaszczyk; Mariusz Wawrzyk.

Materiały graficzne:
Patryk Strojny (Kleju); Krzysztof Jakiel (Cysio);
Hooligan alias Hokusai alias Tortur - HabaHaba komiks.

Korekta tekstów:
Marcin Kosman (Koso)

Inspektor kontroli technicznej:
Bartek Majowski (Kujot)

Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk; Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Dział prenumeraty:
prenumerata@psxextreme.pl
Dyżury: wtorek godz 13-15, czwartek 9-11
tel. (0-32) 258-50-64
fax (0-32) 20-80-329

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. (0-32) 258-50-64, 20-80-329
e-mail: wydawnictwo@psxextreme.pl

Konto bankowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
25105012141000002200655245

Druk: Elanders Polska

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
Wydawca ostrzega P.T.Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową"